

games
100% INDEPENDIENTE
ADVANCE
WORLD
3,70 € - 615 ptas.
64 juegos analizados y puntuados
MAPAS DE LOS 40 CIRCUITOS
MARIO KART
SUPER CIRCUIT
¡Hazte invencible con nuestra guía de 24 páginas!
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
llena de magia tu GBA
Descubre por qué el debut de Wario en GBA es fantástico
WARIO LAND 4
REPORTAJE
HISTORIA DE LA GAME BOY
MC
MC EDICIONES

Náutica

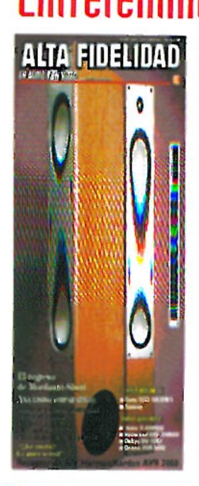
Entretenimiento









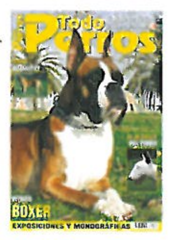




Animales

Viajes

Videojuegos















Música

Ciencia









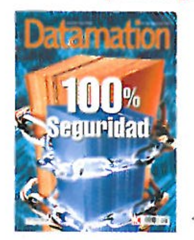


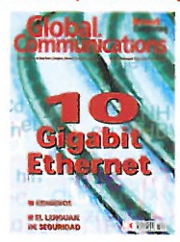




T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)

Creatividad Digital







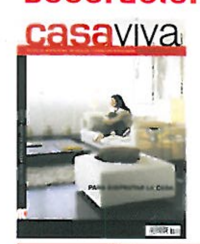






Decoración

Especiales

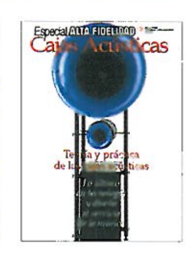




























Ultimos lanzamientos





El fruto de la buena comunicación

Número 14 28 de febrero 2002

EDITA
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona
Tel. 932 541 250 Fax: 932 541 263

REDACCIÓN
Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona

Director edición española
Sergio Arteaga

Jefa de redacción
Pepi Martí

Diseño gráfico
Lluís Guillén

Colaboradores
M. López, Domènech Rico, Carles Sierra, Joan Trujillo

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora
Susana Cadena

Gerente
Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel. 932 541 250 Fax: 932 541 263

Publicidad
Beatriz Bonsoms
C/Orense, 11
28020 Madrid
Tel. 91 417 04 96
Fax: 91 417 05 33

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel. 932 541 250

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

IMPRESIÓN
Printer Man
Tel. 916 280 360
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

DISTRIBUCIÓN
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona

Coedis Madrid
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

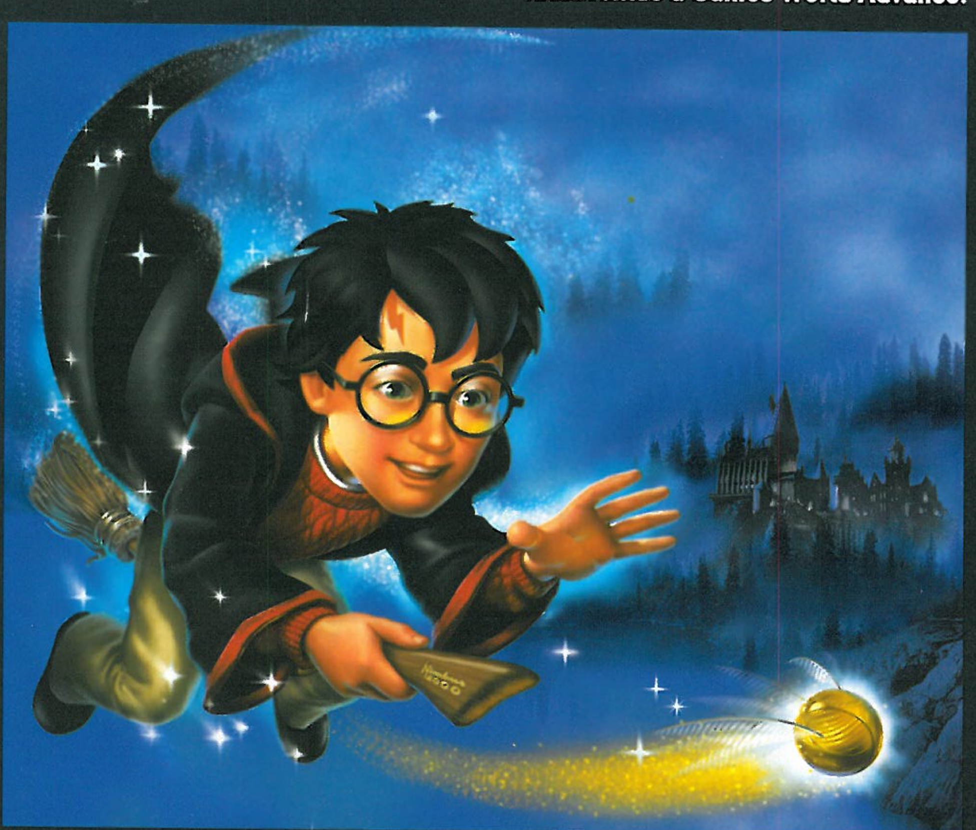
Distribución Argentina
Cede, S.A.
Sudamérica, 1532. 1290, Buenos Aires
Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital:
Huesca y Sanabria Interior: D.G.P.

Distribución México
Importador exclusivo Cade, S.A. de C.V.
C/ Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores





¡Bienvenido a Games World Advance!



Si tienes una Game Boy Advance o estás pensando en comprarte una, *Games World Advance* es tu mejor aliada. Somos la única revista de GBA 100% independiente, con todo lo que necesitas para vivir las más increíbles experiencias a los mandos de tu portátil.

Hay un montón de situaciones donde la Advance puede salvarte del aburrimiento: mientras llega tu turno para cantar en Eurovisión; mientras viene el forense a hacerte la autopsia; mientras tu novi@ se decide a decir 'sí' —o 'no'— en el altar... Sin embargo, hay tantos juegos para Advance que a veces es difícil decidirse. Por ello, hemos analizado y puntuado nada menos que ¡64 títulos! Muchos de ellos son absolutamente fantásticos; a saber: *Rayman Advance*, *Wario Land 4*, *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, *Doom*, *Super Street Fighter 2*, *Mario Kart Super Circuit* y *Total Soccer*, entre muchos otros. Pertenecen, ya lo ves, a los géneros más dispares, lo cual demuestra que la Game Boy Advance es una consola perfecta para todos los gustos. Por supuesto, no todos los juegos que hemos analizado son buenos. De hecho, algunos son la síntesis de cuanto querríamos perder de vista en el universo videojueguil. Por suerte, aquí estamos nosotros, para ayudarte a elegir el cartucho GBA que te sumerja en los mundos más maravillosos concebidos por las mentes de los desarrolladores.

Por otra parte, en nuestro reportaje *Pasado, Presente y Futuro* hallarás todas las claves del éxito de las consolas Game Boy. Si estabas planeando inventar una portátil que compita con la Advance, léelo primero: a lo mejor llegas a la conclusión de que es preferible invertir el tiempo diseñando una pistola láser que convierta el móvil de tu hermana en una lombriz gigante cada vez que quiera hablar con su novio.

Asimismo, gracias a nuestra fantástica guía de *Mario Kart Super Circuit* ya no tendrás que volver a ver la sonrisa desdentada de tu abuela nonagenaria celebrando su victoria —y tu humillación— en el modo multijugador. En todo caso, ten siempre muy presente nuestro sabio consejo: lo importante no es participar, sino ganar. ¡Ja, ja, ja! (risa diabólica). Bueno, ya basta de decir cosas interesantes y trascendentes. ¡Ha llegado el momento de la diversión!

PÁG 32 Reviews



Sumario

Número 01
ENE 2002

BRILLANTE PORVENIR
18 PREVIEWS



PÁG 18

SONIC ADVANCE
¡Por fin! Sonic debuta para Nintendo.



PÁG 20

MARIO ADVANCE 2
El mejor plataformas de SNES, ahora en GBA.

PÁG 23

TEKKEN ADVANCE
No bromeamos. Es verdad. ¡¡¡Es verdad!!!



PÁG 28

DIDDY KONG PILOT
No es un pájaro, no es un avión... ¡Es Diddy!

ADEMÁS:

30 ¡MÁS TÍTULOS GBA QUE LOS QUE PODRÍAMOS JUGAR EN NUESTRA VIDA!

TODO SOBRE LA GBA
06 PASADO PRESENTE Y FUTURO

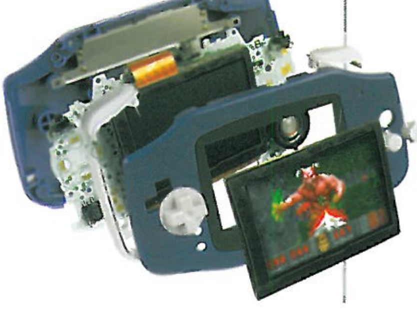


ACTUALIDAD GBA
15 NOTICIAS

Los últimos acontecimientos en el mundo portátil de Nintendo.

REMEMBER WHEN?
123 MOMENTO CLÁSICO

Hay momentos videojueguiles que perdurarán por siempre en nuestra memoria. Esta vez, le toca a Mario Kart.



PÁG 92

¡INFALIBLE!
Trucos y tácticas

TONY HAWK'S 2
Adiós al misterio. ¡Ni un secreto sin revelar!

SUPER MARIO ADVANCE
Te descubrimos hasta la última pulgada del más recóndito de sus mundos.

GT ADVANCE
¡Desafía a nuestros expertos en el modo contrarreloj!

¡Y MUCHÍSIMOS MÁS!

¡ADEMÁS!



PÁG 98

¡RECORTA Y GUARDA!
MARIO KART SUPER CIRCUIT
Los 40 circuitos mapeados y señalados, para una experiencia 'kart' inolvidable.

A DE LA Z

INICIO

LOS NÚMEROS EN ESTE NÚMERO


Nintendo
GAME BOY ADVANCE
START
SELECT
POWER
B
A
GAME BOY ADVANCE

PASADO PRESENTE Y FUTURO

La buena esencia viene en frascos pequeños, dicen. Y en lo que a la GBA respecta, no se equivocan...

Con más diversión por centímetro cuadrado que cualquier consola de la historia, la Game Boy Advance es una maravilla moderna de la miniaturización. Dentro de ese reducido trozo de plástico late una consola súper potente que antes sólo podía coexistir bajo el televisor de tu sala de estar.

Es asombroso, pero la Game Boy original vio la luz del día en 1989. Desde entonces se ha ido mejorando y realzando, pasando de cuatro a dos pilas, perdiendo algo de bulto y, con la Game Boy Color, ganando una pantalla en colores; pero, en el fondo, ha sido siempre la misma máquina.

La Game Boy Advance presenta un diseño mucho más radical y, aparte de sus minúsculas dimensiones, apenas tiene algo en común con su hermana mayor. El chirriante procesador de 8 bits ha sido sustituido por un modelo de 32 bits. La pantalla es un 50 por ciento más grande y muestra miles de colores; además, ha variado la orientación, pues ahora está situada en medio, en vez de la parte superior. También se han añadido un par de botones en el lateral.

Así, ahora tenemos unos juegos más grandes, mejores y más ambiciosos de lo que nunca se había imaginado para una portátil. Pero eso no significa que se hayan relegado al olvido todos los fantásticos juegos aparecidos para los modelos anteriores; la GBA es, de hecho, dos consolas en una, y ¡es compatible con todos tus antiguos juegos!

A CONTINUACIÓN...
GAME BOY
CRONOLOGÍA DEL TRIUNFO

¿Qué hace latir a la GBA?

EL CORAZÓN

Ya sabemos que la Game Boy Advance es capaz de ejecutar juegos mucho más avanzados que los de sus predecesoras, pero ¿qué es exactamente lo que se cuece ahí dentro? ¡Hemos desmontado nuestra GBA para descubrirlo! Ahora sólo nos queda averiguar cómo volver a montarla...

POTENCIA

Un factor que ha contribuido en gran parte al éxito de la serie Game Boy es el bajo consumo de la batería, con una duración de horas entre cada cambio de pilas. Y a pesar de todos los avances que hacen de la GBA una máquina tan formidable, no chupa excesiva energía. Un par de pilas AA la harán funcionar durante nada menos que 15 horas. Como accesorio, dispones de un adaptador de corriente para no gastar pilas.

"Puede que la ubicación de estos botones resulte un poco incómoda a quienes tengan las manos más grandotas"

CPU

La CPU ARM32 es de 32 bits —como la de la PlayStation— y ha sido reforzada considerablemente, en comparación con la esmirriada Z80 de 8 bits de la Game Boy. Ejecuta a unos vigorosos 16 MHz, y cuenta con 32 K de memoria en placa para tareas de proceso intensivo.

PROCESADOR DE GRÁFICOS

Un coprocesador de gráficos soporta gran parte de la carga de la CPU y es capaz de todo tipo de trucos de vídeo mediante hardware. Aunque no es capaz de ejecutar auténticas 3D, puede "simularlas" distorsionando mapas de bits, de modo que las imágenes aparezcan más grandes en la parte inferior de la pantalla que en la parte superior.
Éstas son sus especificaciones:

- Scroll XY, scroll rotacional
- Escalado/distorsión/rotación de sprites.
- 4.096 sprites, hasta 256 en una sola línea
- Alpha Blending
- Múltiples paneles de paralaje con transparencia

D-PAD Y BOTONES

Como en todas las Game Boy, el control direccional se efectúa con el D-pad; los botones A y B se usan como control en las partidas, mientras que Start y Select se suelen usar para pausar el juego y acceder a los menús. Esta vez, los botones están a ambos lados de la pantalla...

MEMORIA

Puede que 256 K no suene a gran cosa en tiempos en que los megabytes son la medida estándar, pero esta RAM se usa únicamente como espacio de trabajo. El código del juego, los gráficos y demás se almacenan en el cartucho. Además, hay 32 K de ultraveloz RAM incorporados en el procesador mismo, 96 K de RAM de vídeo y 16 K de RAM de sonido.

1989

EN EL MUNDO REAL...
Cayó el muro de Berlín, el escritor Salman Rushdie se convirtió en un proscrito y la plaza de Tiananmen pasó a ser el espacio al aire libre con peor fama del mundo.

¡Oooh, mira qué cucada! La Game Boy era desde luego una consola muy mona cuando vino a este mundo en 1989 (dos años antes en Japón). Sin embargo, era una frágil criatura en blanco y negro, poco impresionante y poco potente en comparación con su hermana de pantalla en color, la Atari Lynx, lanzada también por aquel entonces. Pero la GB tenía unos padres poderosos. Nintendo había aunado lo mejor de las Game & Watch (aquellos regalitos de pantalla LCD) y la súperventas NES para producir la primera y auténtica consola portátil del mundo. Era barata (con unos 147 € tenías para una Game Boy, el *Tetris*, el cable de enlace, pilas y auriculares) y muy animada (cuatro pilas te duraban unas 20 horas). Había nacido una pequeña estrella.

1990

EN EL MUNDO REAL...
Nelson Mandela es liberado, el mundo se pone a sudar tras la prohibición de los desodorantes en aerosol que perjudican la capa de ozono, y las Tortugas Ninja vuelven a poner de moda las pizzas.

La Game Boy no tardó en ser aceptada por millones de familias de todo el planeta, tuvieran hijos o no. Incluso en los albores de su vida, casi la mitad de los que jugaban a la Game Boy en el mundo occidental eran adultos. En vez de escuchar a Dire Straits en el walkman, ahora los ejecutivos se llevaban el *Tetris* a las aburridas reuniones. 1990 sería también el año en que Sega lanzaría la MegaDrive de 16 bits. Pero como de costumbre, Nintendo no tenía prisa en presentar una competidora. Su sistema de 16 bits, la Super Nintendo, no vería la luz por estos pagos hasta 1991. Mientras, la Game Boy se mantenía en la cumbre.

SONIDO

El diminuto altavoz mono no hace justicia al procesador de sonido de 32 voces. Necesitarás conectar unos auriculares para apreciar de verdad la riqueza de los sonidos 3D estéreo digitalizados de que es capaz la máquina. ¡Esto también es recomendable para prevenir que los demás pasajeros del autobús te la arranquen de las manos!

BOTONES LATERALES

Ahora la GBA luce un par de botones en el lateral, lo cual añade toda una nueva dimensión a los juegos. Sin embargo, puede que la ubicación de estos botones resulte un poco incómoda a quienes tengan las manos más grandotas.

ESPECIFICACIONES

Las especificaciones de la GBA han dado un salto de gigante respecto a las anteriores Game Boys. Compáralas

DATOS TÉCNICOS	 GAME BOY ADVANCE	 GAME BOY COLOR	 GAME BOY
PROCESADOR	ARM de32 bit s con memoria interna de 32K	Z80 de 8 bits	Z80 de 8 bits
VELOCIDAD DE RELOJ	16Mhz	8Mhz	4Mhz
PALETA DE COLORES	32768	4096	4
COLORES EN PANTALLA	32.768 en modo mapa de bits, 512 en modo personaje	56	4
PANTALLA TFT	240 x 160 píxels color reflectante y panorámica	160 x 144 píxels color reflectante	160 x 144 píxels monocroma LCD
RAM	256K, más 96K de memoria de vídeo	32K	8K
VELOCIDAD DE CONEXIÓN	1140K/s	512K/s	8K/s
CAPACIDAD MÁXIMA DE ROM	512Mbits	64Mbits	8Mbits

GAME BOY COLOR

Es increíble, pero obtienes dos consolas al precio de una. La arquitectura de sistema de la GBA es diferente a la de anteriores Game Boy, por lo que se incluye bajo la carcasa una Game Boy Color entera, con sus propios procesador y memoria. Los cartuchos de GB tienen una forma algo distinta a los de GBA, y al insertarlos activan un interruptor que cambia de una consola a otra.

PANTALLA

La pantalla TFT reflectante es un 50 por ciento más grande que la de Game Boy, y tiene un formato "widescreen" (pantalla panorámica) de 240 x 160 píxeles. Es capaz de mostrar 32.768 colores en el modo mapa de bits, aunque en el juego en sí son más prácticos los 512 colores del modo personaje/sprite.

LUZ DE POTENCIA

Un buen detalle, sí señor. Emite un brillo verde cuando te queda mucha potencia en las pilas, pero se vuelve rojo cuando te queda energía para un último par de horas, avisándote con mucha antelación para que guardes la partida ¡y busques un par de pilas nuevas!

1991

EN EL MUNDO REAL...

La operación Tormenta del Desierto marca el inicio de la guerra del golfo (los diseñadores de videojuegos se frotan las manos), el presidente Gorbachov dimite, Margaret Thatcher dimite.

Apenas había dejado la Game Boy los pañales cuando llegó al barrio un nuevo matoncillo que intentaba dirigir el cotarro. La portátil rival, la Game Gear de Sega, se jactaba de tener una pantalla en color retroiluminada y unos juegos de gráficos superiores como *Sonic the Hedgehog*. Pero dejaba seis pilas secas en unas pocas horas y era tan ligera como un ladrillo.
La Game Boy fue el entretenimiento portátil que el presidente Bush eligió cuando estuvo en el hospital ese año. La consola obtuvo al fin el reconocimiento que merecía cuando ganó diversos premios, como el del Juguete del año en el Reino Unido. ¡Toma ya!

1992

EN EL MUNDO REAL...

Bill Clinton llega a la Casa Blanca (la Lewinsky se compra un vestido nuevo), y en una cueva francesa descubren unas pinturas de 27.000 años de antigüedad.

A pesar de todas las nuevas consolas que habían llegado con sus florituras de 16 bits, la buena de la Game Boy siguió creciendo, gracias sobre todo a su colega *Tetris*.
Sólo en 1992, se vendieron un total de 32 millones de GBs en el mundo (reportando a Nintendo 2 billones de dólares), gracias al atractivo universal del comecocos de ladrillos. El dúo maravillas que formaban la Game Boy y *Tetris* era lo bastante poderoso como para llevar a un político estadounidense a bromear con que los rusos lo habían inventado como estratagema para hipnotizar a los americanos. El único sitio en el que no podías encontrar el *Tetris* de Game Boy era en Rusia. Eso no impidió a un cosmonauta llevarse su Game Boy al espacio.

Conéctate y...

¡A JUGAR!

A la hora de la verdad, no importa lo potente que sea el hardware si no cuentas con una selección decente de juegos. Mira si no la Neo Geo Color. Apareció al mismo tiempo que la Game Boy Color, y era una máquina mucho más potente, con un procesador de 16 bits frente a los 8 bits de la GBC. Pero una serie de oscuras conversiones de recreativas japonesas de las que nadie había oído hablar la relegaron al cubo de la basura de los videojuegos en menos de un año.

Clásicos instantáneos

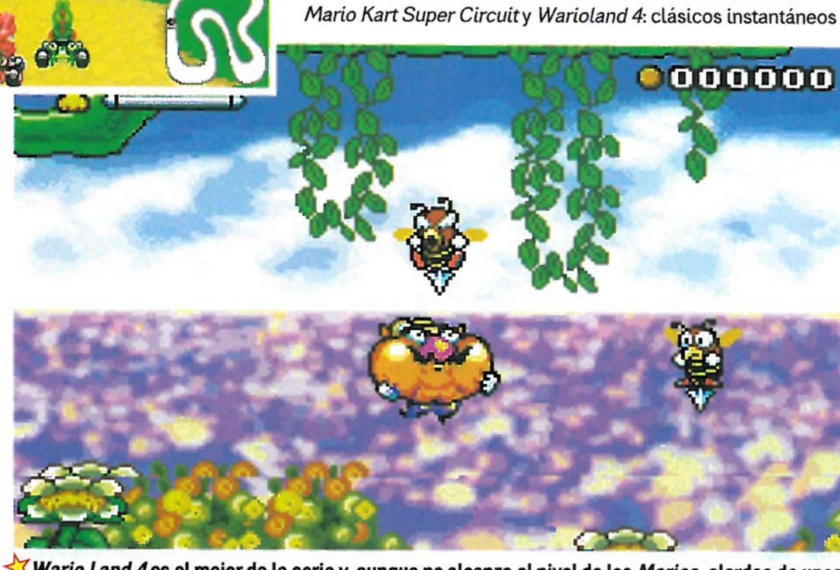
Un hardware más potente significa, en efecto, que el sistema es *capaz* de ofrecer mejores juegos, y nadie hace mejores juegos que Nintendo. Aun así, la lista inicial que acompañó al lanzamiento no era todo lo sólida que podría haber sido. El obligado juego de Mario, *Super Mario Advance*, basado en el poco conocido *Super Mario Bros 2* de 15 años atrás no era la mejor apuesta. Del mismo modo, puede que el título de carreras futuristas *F-Zero* hiciera las delicias de los entusiastas de lo retro, pero en los demás provocó indiferencia, y el juego de puzzles *Kuru Kuru Kurukin* es tan raro como su nombre...

Pero en este tiempo hemos asistido al lanzamiento de *Mario Kart Super Circuit* y *Warioland 4*: clásicos instantáneos que merecen un lugar en la colección de cualquier usuario de GBA. El apoyo de otras compañías también ha sido importante, ya que los principales editores han presentado títulos de calidad a tiempo para las fiestas de Navidad. Fíjate en *Doom*, *Spyro* o *Super Street Fighter 2 X Revival* como prueba de que hay títulos de categoría en todos los géneros.

La GBA se sale en los juegos 2D, y esto ha abierto las compuertas a una avalancha de juegos retro, desde rechinantes clásicos de las recreativas a títulos actualizados de la SNES. Los jugones de la vieja escuela se sentirán en el paraíso de lo retro.

¡El tamaño no lo es todo!

Lo que cuenta es lo que haces con él. Pese a que los cartuchos de GBA son la mitad de grandes que los ya liliputienses cartuchos de GB, por dentro son enormes. El tamaño típico de sus juegos es de 32 Mbits, comparados con la media de 8 Mbits por cartucho de la GBC, aunque pueden ser mucho mayores;



Wario Land 4 es el mejor de la serie y, aunque no alcanza el nivel de los _Marios_, alardea de unos personajes más grandes y unos entornos más detallados. Es un bomboncito.



¿Un palo? No te dejes engañar por los gráficos, este es un juego de puzzles adictivo a rabiar.

1993

EN EL MUNDO REAL...
Un asedio de 51 días acaba en trágico desenlace en la sede de los davinianos de Waco (Texas); unos astronautas se entretienen en quitar la mugre al telescopio espacial Hubble.

Ese año, la Game Boy hizo un amigo que permanecería con él contra viento y marea. Por increíble que parezca, aún hoy se venden copias de *The Legend of Zelda: Link's Awakening* en su encarnación en color. Pero incluso en blanco y negro marcó una nueva era para los juegos de Game Boy debido al gran desafío que representaba, a unos gráficos geniales y al simple hecho de que era el primer *Zelda* al que podías jugar en el lavabo. Baste decir que el dolor por clavársete la taza del váter se convirtió en un mal global.

Gracias a *Zelda*, el número de ventas de Game Boys ese año fue superior al de los rotundos fracasos que supusieron la Commodore CD32 y la Atari Jaguar. Descansen en paz.

1994

EN EL MUNDO REAL...
Belle Epoque de Fernando Trueba se alza con el segundo Oscar a la mejor película extranjera para España, LA amanece con un terremoto de gran intensidad y un cometa pasa a tomar café por Júpiter.

El quinto aniversario de la Game Boy se fue como se vino: sin armar apenas ruido. Ya había millones de estas maquinitas en las manos de un gran porcentaje de la población mundial, y todo el mundo estaba contento. Excepto Sony, que se subía por las paredes sólo de pensar que no se les hubiera ocurrido antes a ellos inventarla. La asociación entre Sony y Nintendo a fin de producir una unidad CD para la SNES quedó en agua de borrajas, pero el nombre PlayStation había cuajado, y en 1994 Sony se unió a la guerra de las consolas. Pero la Game Boy iba a hacerse mucho más grande... tras encoger.



¡Aquí está el poderoso *Doom*, con un fantástico modo deathmatch con enlace!


Una conversión brillante del clásico *Super Street Fighter* de SNES.

en teoría pueden llegar a la desorbitada cifra de los 512 Mbits.

Así, ¿cómo es de potente en realidad la máquina? Bueno, el procesador de 32 bits maneja una información cuatro veces mayor que la de la vieja Game Boy de 8 bits, y la velocidad de reloj de 16 MHz es el doble de rápida. Al contrario que la Z80 de la Game Boy, la CPU ARM de la GBA está específicamente diseñada para jugar, y ha sido combinada con un chip de gráficos dedicado, con toda suerte de efectos de rotación y escalamiento, por lo que se estima que la potencia de la GBA es unas 17 veces superior a la de la GBC. En términos de consolas de sobremesa, la GBA se situaría en algún punto entre una SNES y una PlayStation.

Además, como el tamaño de la pantalla es relativamente pequeño, hace falta menos trabajo de procesamiento para actualizarla. Esto deja a la CPU más tiempo para encargarse de que el juego funcione.

3D, ¿sí o no?

El procesador gráfico oculto en el interior de la GBA no es capaz de producir auténticas 3D, pero sus asombrosas capacidades de escalado y rotación pueden fingir unos entornos 3D. Un truco llamado Modo 7 distorsiona una imagen plana de forma que parezca ir "hacia" la pantalla, con los píxeles de la parte inferior de la imagen más anchos que los de la parte de arriba. Este efecto puede apreciarse con excelentes resultados en juegos de carreras como *Mario Kart* y *F-Zero*.

Pero los programadores ya están saltándose las reglas, y *shooters* en primera persona como *Doom* y *Ecks vs Sever* dan una idea de lo que se puede hacer. En este caso, el mismo motor del juego construye los juegos 3D vía software, demostrando que el ágil procesador de 32 bits es desde luego la mar de competente. Es muy posible que veamos juegos con sus propios procesadores gráficos 3D incorporados, tal como sucedió en la SNES con títulos como *Starfox*.

¿Quién sabe lo que nos depara el futuro? Si te ha impresionado la primera hornada de juegos de la GBA, ¡espera a que los programadores le pillen realmente el tranquillo al hardware! Los mejores títulos siempre tardan en aparecer, así que podemos esperarnos ver juegos prodigiosos en los próximos años. Esto es sólo el principio...

> "Es muy posible que veamos juegos con sus propios procesadores gráficos 3D incorporados"

IMPRESCINDIBLES

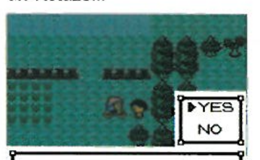
¡JUEGOS DE GAME BOY QUE NO TE PUEDES PERDER!

La Game Boy Advance es compatible con todo el amplísimo catálogo de más de 700 juegos para Game Boy y Game Boy Color. Hay juegos magníficos por ahí; ¡que no se te escapen!



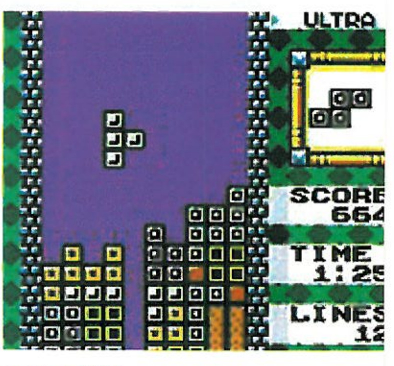
ZELDA

Si te van los juegos de rol, no sigas buscando. Nintendo acaba de publicar dos juegos Zelda: *Oracle of Seasons* y *Oracle of Ages*, que te permiten intercambiar datos entre sí, tomando ítems de una aventura y usándolos en la otra. *Link's Awakening* también merece un vistazo...



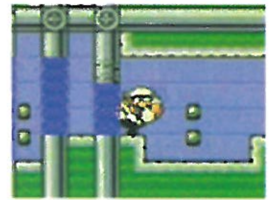
POKéMON

Se puede atribuir gran parte de los recientes éxitos de ventas de la Game Boy a la fiebre Pokémon, que ha llegado a proporciones históricas. Este juego de coleccionar monstruos presenta una ingeniosa jugabilidad, ya que hay diferentes versiones con una mezcla distinta de monstruos, cosa que anima a intercambiarlos por medio de un cable de enlace. *Pokémon Cristal* es el último y mejor.



TETRIS

El famoso juego de puzzles ruso estuvo disponible desde el día del lanzamiento de la Game Boy, y sigue siendo uno de los juegos más adictivos de la historia del ocio doméstico. La versión original y la de GBC son en realidad una inversión mucho mejor que el exclusivo para Advance *Tetris Worlds*, complicado en exceso...



WARIO LAND

No hay mejores juegos de plataformas que *Wario Land*. Así de sencillo. Y aunque la GBA tiene *Wario Land 4* —el mejor de la serie hasta el momento—, estarías loco de perderte los anteriores *Wario Land 2* y *3* para GBC, igual de geniales en cuanto a diseño de juego. La serie tiene sus orígenes en los juegos *Mario Land* de Game Boy que, pese a verse ya un poco anticuados, no dejan de ser clásicos.

1995

EN EL MUNDO REAL...
Un devastador terremoto sacude la ciudad japonesa de Kobe y explota una bomba en un edificio del F.B.I. en Oklahoma.

La Game Boy ya era adulta, ahora quería establecerse y fundar una familia propia. Así nació la Game Boy Pocket. Esta jovencita era más pequeña y lustrosa, alardeaba de una pantalla más nítida, se vestía con distintos tonos y se alimentaba con sólo dos pequeñas pilas. Fue un exitazo desde el primer momento. No como ese patinazo que se marcó Nintendo con la Virtual Boy, que se lanzó aquel mismo año en Japón y EE.UU. La hermana feúcha de la Game Boy era una especie de casco portátil de realidad virtual que reproducía juegos 3D en dos colores, rojo y negro, pero que producía unos brutales dolores de cabeza al cabo de cinco minutos de partida. Baste decir que se hundió a plomo.

1996

EN EL MUNDO REAL...
Se prohíbe la exportación de carne de vacuno británica debido a la enfermedad de las vacas locas, el rapero Tupac Shakur es abatido a tiros y Aznar se instala en Moncloa.

La hermana mayor de la Game Boy, la N64, ve por fin la luz. No pasará mucho tiempo antes de que ambas estrechen más sus lazos, gracias al ingenioso Transfer Pak. En agosto, el creador de la GB, Gunpei Yokoi, abandona Nintendo para formar su propia compañía, decepcionado por la pésima acogida de la Virtual Boy (se devolvieron millones sin vender). Muchos se entristecieron al ver marchar al gran hombre, máxime cuando se había pasado 26 años como cerebro mayor de Nintendo, inventado toda la familia Game Boy y preparando el terreno para la Game Boy Color.
Pero otras noticias aún más tristes conmocionarían a la comunidad videojueguil en 1997.



La Game Boy siempre ha sido una máquina multijugador. Desde el mismo lanzamiento en 1989, podías conectar dos de estos aparatitos con un cable de enlace. Por supuesto, necesitabas múltiples copias del juego, pero no hay mejor forma de pasar el rato en un largo viaje en coche, tren o autobús.

La GBA ha ido un paso más allá en este sentido, ya que permite encadenar cables de enlace para participar en una sola partida. Esto posibilita disfrutar de acción a ocho manos, tal como ya hemos visto en los clásicos *Mario Kart* y *Doom*. Y, dado que cada jugador tiene su propia pantalla, no tienes que conformarte con las apretadas vistas de una pantalla partida.

Pero aún más emocionante resulta la capacidad de jugar partidas multijugador ¡con un solo cartucho! La GBA anfitriona descarga directamente el código necesario a los demás jugadores por medio del cable de enlace. Suele tratarse de una versión reducida del juego principal; en *Mario Kart*, por ejemplo, el modo multijugador se limita a los cuatro circuitos más básicos, en los que los jugadores compiten como Yoshis de distinto color. Cuando todos los jugadores poseen una copia del juego, pueden competir con cualquier personaje en cualquier circuito.

> "Otro artilugio guapo es el sintonizador de TV, que convierte tu GBA en una tele portátil con pantalla panorámica"

Expansiónate

Nintendo siempre ha sido una innovadora en cuanto a accesorios. La Game Boy tenía la Game Boy Camera y Game Boy Printer, y, aunque todavía no hay nada confirmado, esperamos con ansia las versiones actualizadas para la GBA, tal vez en color.

Sin embargo, Nintendo ha desvelado algunos detalles sobre otro tipo de dispositivo: un lector de código de barras. No, no es para saber el precio de las latas de judías de Carrefour, sino ¡para leer datos de los juegos de cartas! El lector E-card se lanzará a la par que el juego *Pokémon E-card Trading Game*. Puedes jugar a las cartas de la forma habitual, pero los datos codificados en bandas situadas en un lado de las cartas desbloquean características y subjuegos. También hay en cartera un título de E-card sobre Kirby, y a tenor de la enorme popularidad de estos juegos de cartas (hay nuevos juegos de Harry Potter e incluso la liga de fútbol inglesa), el dispositivo será un éxito seguro.

Y no es sólo Nintendo la que trabaja con empeño en accesorios para tu Game Boy. Datel Electronics, el fabricante de los cartuchos Action Replay que han aparecido para casi todas las

1997

EN EL MUNDO REAL...
En el año que se recuerda sobre todo por la muerte de la princesa Diana de Gales, se inaugura el museo Guggenheim de Bilbao y se clona a la oveja Dolly.

El 4 de octubre, Gunpei Yokoi se ve envuelto en un accidente de poca importancia cuando viajaba de pasajero en el coche de un colega. Mientras el inventor y su amigo inspeccionaban los daños, un nuevo vehículo los arrolló y Yokoi resultó muerto. En esa época, el éxito de la Game Boy parecía haber llegado a su punto más alto, pero el legado de su creador iba a pervivir gracias a un curioso jueguecillo que presentaba 151 criaturas de lo más cuco. La pura jugabilidad de *Pokémon* salvó por sí sola a la Game Boy de acabar en el estancamiento digital. Primero Japón; próxima parada: el mundo.

1998



EN EL MUNDO REAL...
El presidente Clinton niega (para más tarde admitir) su relación con la becaria de la Casa Blanca Monica Lewinsky. Europa acuerda tener una moneda única.

A estas alturas, la Game Boy ya llevaba una década dando guerra y empezaban a salirle pelillos grises. ¡Ya iba tocando algo de color! La nueva Game Boy Color podía mostrar 56 colores de un total de 4.096 (la antigua Game Boy manejaba ¡cuatro!), era más rápida, más clara e incluso presumía de contar con un sistema de infrarrojos. Y lo mejor de todo, reproducía a todo color los 450 juegos en blanco y negro existentes.

Y los dispositivos no dejaban de llegar. La GB Camera y la GB Printer se vendieron como rosquillas cubiertas de oro, mientras *Pokémon* seguía extendiéndose como una plaga. Las rivales monocromas, la WonderSwan (inventada en parte por Gunpei Yokoi) y la Neo Geo Pocket no llegaron a salir de Japón. ¡Ja!

consolas desde el inicio de los tiempos, no van a dejar de lado a la GBA. El Action Replay GBX se conecta en la ranura del cartucho, y luego el juego se encaja en el Action Replay. A continuación puedes introducir todo tipo de códigos de trucos, tales como vidas extra, armas ilimitadas o saltos de nivel. Viene precargado con trucos para juegos consolidados, aunque también se pueden encontrar trucos para juegos nuevos en un sitio web especial (www.codejunkies.com). Puedes incluso enlazar la GBA a un PC y descargarlos directamente al cartucho.

También de la mano de Datel llegará el World Port GBX, que conecta tu GBA a Internet a través de una línea telefónica corriente. Puedes componer, enviar y recibir mensajes electrónicos mediante un teclado en pantalla, y pagas el tiempo de conexión a través de un sistema de bonos, de forma parecida a como ocurre con los teléfonos móviles. Eso sí, no se pueden ver páginas web, lo que es una lástima. Tampoco ofrece la característica que todos querríamos ver: partidas multijugador en red.

El ingenioso World Port GBX de Datel te permite enviar y recibir e-mails con tu GBA.

Algún día llegará... Otro artilugio guapo en perspectiva, esta vez de Kemco, es un sintonizador de TV, que convierte tu GBA en una tele portátil... ¡con pantalla panorámica! Además de recibir imágenes mediante una antena, puedes conectar fuentes de vídeo externas, así que en teoría ¡podrías jugar a juegos de PlayStation o N64 en tu Game Boy!

El periférico definitivo

Recién aparecido en Estados Unidos y Japón, y disponible en Europa hacia la primavera de 2002, se trata de la nueva consola de Nintendo, la Game Cube. Este monstruo de 128 bits es la consola de juegos más avanzada de la historia pero, al contrario que sus rivales de nueva generación, la PS2 de Sony y la desproporcionada X-Box de Microsoft, está pensada únicamente para juegos. ¡Sí!

En una jugada maestra marca de la casa, podrás conectar la GBA directamente a la Game Cube, con lo que la consola portátil hará las veces de mando. Las implicaciones son enormes: los juegos multijugador podrían ocultar datos secretos en tu GBA, mientras que la acción principal se desarrolla en la pantalla de TV. Esto iría de maravilla en títulos como *Pokémon Stadium*, en el que necesitas seleccionar tus movimientos de lucha en secreto. Nintendo ya ha anunciado un par de títulos que harán uso de esta característica. Un nuevo juego de Kirby, *Koro Koro Kirby*, cuenta con un ingenioso cartucho sensor que percibe los movimientos de la GBA y mueve al personaje en consonancia. Cuando se conecta a la Game Cube, la inclinación del mando se refleja en 3D en la pantalla principal, en la que Kirby va rodando por unos laberintos de impactante aspecto. Pero —y ahí está lo mejor— haz pasar a Kirby por un desagüe y se "caerá" a la GBA. Continuarás la partida en la pantalla pequeña, volviendo a salir en la Game Cube cuando hayas completado tu tarea. Ambas versiones serán vitales para completar el juego, y no nos extrañaría que se vendieran juntas. *Animal Forest* funciona de una forma distinta pero no menos hábil. Mientras juegas al juego principal en la Game Cube, puedes llevar a tu personaje a ubicaciones especiales, como una isla secreta a la que se llega en bote; salta del bote a la isla y saltarás literalmente a la Advance. Entonces puedes desenchufar la GBA, completar las subtareas y volver a conectarla. Sega, antaño archirrival de Nintendo, planea una especie de conectividad similar para *Sonic Adventure 2*. Mientras juegas al juego en la Game Cube, puedes ir recogiendo Chaos y transferirlos a tu GBA para criarlos y darles de comer, antes de devolverlos al juego principal.

Esta interconectividad podría ser el arma secreta de Nintendo en la guerra de las consolas de nueva generación. La GBA es ya un éxito arrollador. Podría, además, garantizar el éxito de la Game Cube.



El E-Card Reader. Escanea información secreta de los nuevos juegos de cartas de Pokémon, Harry Potter, y otros. ¡Magia!



Adaptador de TV para GBA. ¡Transforma tu GBA en una preciosa TV de pantalla panorámica (aunque algo oscura)!

1999

EN EL MUNDO REAL...
Un grave suceso con unos colegiales americanos armados desemboca en la prohibición de las pistolas de luz en los videojuegos; los científicos descubren dos nuevos elementos (no, no se trata de *Pokémon "Oro"* ni de *Pokémon "Plata"*).

La fiebre *Pokémon* se instala al fin en nuestro país, y Pikachu y sus amigos catapultan a la Game Boy a su período de mayor éxito hasta la fecha. Sega lanzó la Dreamcast, que incluía una tarjeta de memoria de claro corte Game Boy, la VMU. La mayor rival de la GB hasta entonces, la



Neo Geo Pocket Color, tuvo una brevísima estancia en el mundo occidental (apenas duraría poco más de seis meses).

Empezaron a circular rumores acerca de una sucesora de 32 bits en la familia Game Boy, de nombre clave Atlantis. ¡Ya llega la cigüeña!

2000

EN EL MUNDO REAL...
El mundo se recupera de la mega celebración de fin de año, el Concorde suspende sus vuelos tras su primer accidente y George W. Bush se convierte (por los pelos) en presidente de los Estados Unidos.

En ese año asistimos a algunos de los lanzamientos más espectaculares para la Color: *Donkey Kong Country*, *Cannon Fodder*, *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid*... Las portátiles rivales volvieron a levantar cabeza, como en el caso de la PSone de Sony y la WonderSwan Color (sólo en Japón); pero éstas palidecieron cuando el mundo dio su primer atisbo al precioso recién nacido de Nintendo: la Game Boy Advance.

Apenas mayor que una GBC pero más potente que una SNES, la GBA consiguió que los desarrolladores de juegos se volcaran en ella. Por desgracia, esto anunciaba los planes de jubilación para la Game Boy original. Pero ¡que le quiten lo bailao!

ARBOL GENEALOGICO DE LA GB

Game & Watch (1980)
Hoy piezas de coleccionista, estas monadas de bolsillo con pantalla LCD fueron las primeras en presentar versiones portátiles de Donkey Kong y Mario.



Game Boy (1989)
Ahora puede parecer rechoncha, pero la Game Boy monocroma original fue en su momento el sueño hecho realidad del jugón en movimiento



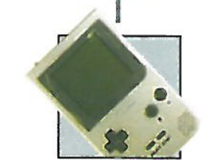
NES (1985)
La Nintendo Entertainment System nunca acabó de despegar aquí, pero fue el trampolín de clásicos como Super Mario, Metroid y Zelda.

Los títulos de Super Game Boy se podían jugar en la SNES por medio de un adaptador de cartuchos.

SNES (1992)
La criatura de 16 bits de Nintendo era tecnológicamente superior a la Megadrive de Sega, pero quedó segunda en la guerra de ventas.



Virtual Boy
(1995. Sólo en Japón y EE.UU.)
El creador de la Game Boy lanzó esta máquina 3D que provocaba migraña.El Titanic de las consolas portátiles.



Game Boy Pocket (1995)
Más pequeña y de menor consumo, la Pocket fue asimismo la primera Game Boy en presentarse en una serie de llamativos colores.



Super Game Boy (1994)
Este aparato, una bendición para los miopes, te permitía jugar a juegos de Game Boy en un televisor por medio de la SNES.

Los datos de las partidas se transferían de la Game Boy a la N64 mediante el Transfer Pak.



N64 (1996)
Una vez más, Nintendo tenía la consola más avanzada, y una vez más fue derrotada en las cifras de ventas, esta vez por Sony.

Game Boy Camera (1998)
Los aspirantes a fotógrafo ya podían componer sus propios retratos artísticos. O sea, ponerles unas orejas ridículas.



Game Boy Light
(1998. Sólo en Japón)
Esta chulada de artefacto, en esencia una GB Pocket retroiluminada, no salió de su Japón natal. Lástima.



Game Boy Color
(1998)
Una pantalla a todo color y carcasas llamativas convirtieron a la GBC en lo más "in" de la moda portátil.

Game Boy Printer (1998)
Imprime tus creaciones fotográficas o transfiere tu Pokédex a papel, y pégalas luego en la nevera.



La GBA se conecta al puerto del mando de la GC y se pueden jugar partes del juego.

Game Boy Advance (2001)
La GBA, una revolución en el juego portátil, es lo mejor para divertirse por ahí desde que cortaron en lonchas el silicio.



Game Cube (2002)
Buena parte de la suerte de la Game Cube depende de la interconectividad con la GBA.

2001

EN EL MUNDO REAL...

Se prepara el mayor monográfico sobre la Game Boy Advance que se pueda imaginar. Este que tienes en las manos. Pero eso ya lo sabías.

Nace la Game Boy Advance, y se convierte al instante en el lanzamiento consolero de mayor éxito de la historia. Mas potente que su antecesora, se asienta no obstante sobre la base de lo mejor que tenía la GB —larga vida de las pilas, capacidad de enlace, proporciones diminutas— y parece preparada para continuar la dinastía durante años. Y lo mejor de todo es que la recién llegada no olvidará la tradición familiar, ya que se puede jugar en ella a los viejos juegos de la GB, ¡incluso esa copia original del *Tetris* de 1989! ¿Quién sabe lo que depara el futuro? Puede que dentro de diez años estemos jugando a títulos de 128 bits en un sistema del tamaño de un dedal.

Por mucho que lo intenten...

En sus 12 años de existencia, ha habido más de diez consolas portátiles que han intentado sin éxito arrebatar la corona a la Game Boy. Algunas, como la Atari Lynx y la Game Gear de Sega, quisieron vencer a la GB con motivos puramente estéticos, optando por pantallas a color retroiluminadas y gráficos con más clase. Pero necesitabas toda una fábrica de pilas Duracell y unos bolsillos como sacos.

Otras se sirvieron de reclamos aparatosos, como la ridícula R-Zone, que se componía de una cinta para la cabeza con un ocular móvil por pantalla. ¡Señor! En honor a la verdad, algunas rivales no tenían ninguna oportunidad contra la enorme popularidad de la Game Boy y su montaña de fantásticos cartuchos. Como la Neo Geo Pocket: un magnífico sistema de 16 bits empañado por un catálogo de juegos del que nadie (por lo menos aquí) había oído hablar nunca. Japón es el único país donde la Game Boy aún encuentra competencia. Pero algo nos dice que una portátil con nombre de pato electrónico (¿WonderSwan?) no dará grandes motivos de preocupación a la Advance.

R.I.P. portátiles

Lynx ■ Atari, 1989
Game Gear ■ Sega, 1991
TurboExpress ■ NEC, 1991
R-Zone Head Gear ■ Tiger, 1995
Nomad ■ Sega, 1995
R-Zone Super Screen ■ Tiger, 1996
R-Zone XPG ■ Tiger, 1997
Neo Geo Pocket ■ SNK, 1998
Neo Geo Pocket Color ■ SNK, 1999
WonderSwan ■ Bandai, 1999
Game.com ■ Tiger, 1999
WonderSwan Color ■ Bandai, 2000



¡POKÉMON MINI PRONTO!

Nintendo sorprendió al público de los videojuegos al adelantar el lanzamiento de su microconsola Pokémon Mini, que tenía previsto para principios de 2002, al pasado 14 de noviembre para hacerlo coincidir con la inauguración de su centro Pokémon en Nueva York.

Esta belleza del tamaño de un llavero es similar a la Pocket Pikachu que apareció hace algunos años, pero con muchas prestaciones adicionales: pad direccional, tres botones de acción y un botón de encendido/reset. También incorpora un puerto de infrarrojos con el que podrás intercambiar datos con otro jugador.

¡Es tan bonita! La unidad viene precargada con *Pokémon Party Mini* (que vendrá a ser como el *Mario Party* de Game Boy), y pueden usarse con ella otros minicartuchos que costarán unos 30 €. En estos momentos están anunciados *Pokémon Pinball Mini, Pokémon Puzzle Collection* y *Pokémon Zany Card.*

Sí, los juegos son sencillos y la resolución de pantalla es 96x64, pero ¿a que quieres una de todas formas?

Pokémon Mini saldrá en Europa a principios de 2002. Tic-tac, tic-tac, tic-tac...

LOS 10 MÁS VENDIDOS

Diez títulos GBA que vuelan de las estanterías






Espoleado por la película, Harry Potter y la Piedra Filosofal encabeza la lista de vuestros juegos Advance predilectos.

CLASIFICACIÓN	TÍTULO	PRECIO	ADVANCE VERE.
1 	**HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL** Una aventura de rol repleta de diálogos y puzzles. Los desafíos son muy variados y recuerdan vivamente las andanzas de Harry en Hogwarts. Muy recomendable.	54,03 €	90%
2 	**MARIO KART SUPER CIRCUIT** Soberbia fusión de los clásicos de SNES y N64. Sus 40 circuitos y el modo de enlace para cuatro jugadores lo convierten en el mejor juego GBA hasta la fecha.	45,04 €	95%
3 	**WARIO LAND 4** Nintendo nos vuelve ha embelesar con las aventuras Advance de su antihéroe más querido. Un plataformas de primera división.	45,04€	90%
4 	**SPYRO: SEASON OF ICE** Brillante título de plataformas, a la par con *Super Mario Advance.* Visualmente es imbatible y tampoco se queda corto en cuanto a jugabilidad.	54,03€	89%
5 	**SUPER MARIO ADVANCE** Una conversión del que cabría considerar como el menos brillante de los juegos *Mario.* Aun así, merece figurar entre los mejores plataformas para GBA.	45,04 €	89%
6 	**INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER** Un simulador de fútbol aceptable, si bien no iguala a su encarnación para SNES y a veces es algo confuso. Superado ampliamente por *Total Soccer.*	51,03 €	80%
7 	**SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL** Es como tener una máquina recreativa en tu bolsillo. Tan divertido de jugar como siempre. ¡Hazte con él!	54,06 €	91%
8 	**RAYMAN ADVANCE** Sus maravillosos gráficos y empaque visual, amén de su absorbente jugabilidad, compensan su falta de originalidad. Un gran plataformas.	54,06 €	92%
9 	**DOOM** El legendario shoot 'em up desembarca en Advance con resultados portentosos. La experiencia multijugador más trepidante al alcance de tu sistema nervioso.	60,04 €	93%
10	**ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO** Otro título en el abultado capazo de plataformas para GBA apenas distinguibles. Pero bueno, si ya te has hecho con los otros y no sabes qué comprar...	60,04 €	65%

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

NOTICIAS

La actualidad más candente sobre GBA, concentrada en estas páginas...

"Para conseguir el mejor precio posible tuvimos que descartar la pantalla retroiluminada"
David Gosen **Marketing y Ventas, Nintendo**

¡HÁGASE LA LUZ!



Esta foto está hecha en una habitación a oscuras! ¡Este chico es un genio! Bueno, hay que ver si funciona, claro.

¿Quieres jugar con tu GBA bajo la manta por la noche? ¡Pues ya puedes!

Afrontemos la realidad: la GBA es una maquinita maravillosa; de hecho, es más potente que una Super Nintendo, pero tiene un fallo. Este peque milagro de la tecnología no sirve para nada cuando no hay mucha luz ambiental. Hala, ya lo hemos dicho; alguien tenía que hacerlo. Y mientras en estas págin nos quejamos de esta carencia, hay una persona que intentando hacer algo al respecto...

Adam Curtis, un estudiante estadounidense de ingeniería, comenzó a investigar las posibilidades de iluminar la GBA internamente el 1 de junio de este año. En esa misma fecha describió, con pelos y señales, su "cruzada contra las malas decisiones de diseño de Nintendo" en su web personal. Amargas palabras.

Después de medio año, ya casi lo ha conseguido. Ha diseñado una asombrosa luz interna para la GBA. El proceso es complicado, pero en líneas generales consiste en desmontar la unidad, colocar una hilera de diodos luminosos a cada lado de la pantalla y —muy importante— poner un poco de soldadura bajo el protector reflectante de la pantalla; luego, volver a montar la unidad.

Obviamente, en el mismo momento en que lo hagas ya puedes tirar a la basura el certificado de garantía de la consola. Queremos dejar bien claro que no respaldamos esta iniciativa. Pero, también creemos que el público debe saber que si quiere disfrutar de una pantalla retroiluminada, para cuando se publique este artículo, se debería poder comprar en la dirección de Internet especificada más abajo un kit compuesto por el conector, dos cables, un interruptor, las dos hileras de diodos y un manual. En el momento de redactar estas líneas, el precio era un misterio.

www.portablemonopoly.com

PRIMICIA

ILUMINA TU CARA

Esta revista no aprueba la idea de desmontar una GBA. La garantía deja de ser válida en el momento que la máquina queda dañada.

"¿Por qué diantre Sony no lanza una portátil como es debido? Quiero algunos de estos juegos en mi revista. Sí, soy un envidioso, ¡y qué!"
Fran Carmona **Director, Playobsesion 2**

"Mario Kart Super Circuit es el mejor juego de carreras para portátil que se haya creado nunca"
Análisis de Mario Kart, **página 36**



LAS CIFRAS CANTAN

Todo en esta vida se reduce a números: aquí tienes unos cuantos datos relacionados con Game Boy Advance...

500
mil consolas GBA se habían vendido en Europa al cabo de una semana de su lanzamiento.

3
millones de consolas Game Boy Advance se han vendido en Europa en Navidad de 2001.

4662
Es el número de Estatuas de la Libertad que habría que apilar para que alcanzasen la misma altura que una columna de tres millones de GBA.

108
El número de vueltas que habría que dar al circuito de Indianápolis para recorrer la misma distancia que ocuparían tres millones de GBA una al lado de la otra.

1
Redactores de tu revista favorita de GBA que necesitarán vacaciones tras cerrar este primer número.

1
Consola Game Boy Advance se vende en el mundo cada cinco segundos.



¿Nos están leyendo señores de Nintendo? Pónganse a desarrollar la versión GBA de *Stunt Race FX* ya mismo.

STUNT RACE FX
CONVIRTIENDO, QUE ES GERUNDIO

El equipo de redacción de esta revista ha estado inmerso en la confección de una lista de las conversiones más deseadas para GBA. Después de un largo debate, un juego ha saltado a la primera posición de la lista: *Stunt Race FX*. Aparecido hacia el final de la época SNES, *Stunt Race* pasó desapercibido para muchos pero quienes lo conocimos seguimos considerándolo uno de los mejores títulos de carreras de todos los tiempos. Es un cóctel de *Ridge Racer* y *Mario Kart*. Rápido, muy adictivo y maduro para una conversión a GBA. Así que, señores de Nintendo, pónganse a convertirlo: queremos *Stunt Race FX* en nuestra GBA para estas fechas el año que viene. ¿Capici?



Sin chorros de sangre *Mortal Kombat* no sería *Mortal Kombat*. Otra cosa es si te gusta o no.

MORTAL KOMBAT GBA

Justo al cierre de la revista, aparecieron las primeras pantallas de este sabroso título de lucha de la vieja escuela, o sea que hemos pensado que os gustaría ver una. *Mortal Kombat Advance* es una conversión del arcade *Ultimate Mortal Kombat 3* y tiene una pinta de lo más atractiva. Hasta ahora se ha anunciado soporte para dos jugadores con cable de enlace y, bueno, no mucho más. En las capturas hemos visto que hay *fatalities*, gore, finales *friendship* y que la mayoría de los personajes de siempre están presentes.

¿QUIERES VER OTRO **BEAT 'EM UP** PARA ADVANCE? Ve a la página 40



¡TELEVISIÓN ADVANCE!

Sí! La Game Boy Advance tendrá un adaptador externo de TV por cortesía de los ingenieros de Kemco. Éstas son las buenas noticias, pero...

No, no es que este artefacto —que seguramente será imprescindible para muchos— vaya a tener un precio astronómico; el problema es que Kemco se niega a decir cuánto va a costar y cuándo va a salir.

Esto es lo único que se sabe: tiene un sintonizador digital (no, no es un decodificador digital), un conector RCA (para enchufar cámaras de vídeo, vídeos, reproductores de DVD, etc.) y la unidad servirá de reposo flexible sobre el que apoyar la pantalla para mantenerla en la posición adecuada. Y eso es todo. Un poco tacaños con sus noticias, estos tipos.

La TV Boy saldrá en dos colores (naranja y blanco) y funciona con sus propias baterías, o sea que ve haciendo acopio de pilas.



Ideal para ver el Mundial de fútbol 2002 tumbado en la hamaca. ¡Espabila con el precio, Kemco!



DE: SEGA **DISPONIBLE:** OTOÑO 2002
DICTAMEN PREVIO: ★★★★★

LA MASCOTA DE SEGA EN UNA CONSOLA NINTENDO

¡COMO LO OYES!

Quién lo hubiera imaginado, eh? Tras los repetidos errores por parte de Sega —que provocaron la muerte prematura de todos los plataformas para la Mega Drive—, lo imposible ha sucedido. Tras una década de férrea enemistad, Sega ha abandonado el negocio del hardware y ha hecho las paces con su archirrival, Nintendo. Uno de los frutos de esta decisión es la futura aparición de Sonic the Hedgehog para la nueva consola portátil de la gran N, título el cual se perfila como un juego extraordinario.

A tenor de lo que hemos visto hasta ahora, los ingredientes básicos de las partidas individuales de Sonic Advance te serán familiares. Es, en esencia, un ultrarrápido plataformas 2D muy parecido a las versiones de 16 bits, sólo que esta vez Sonic está acompañado de algunos viejos amigos. Tanto Tails como Knuckles o Amy están ahí para ayudarte a derrotar al malvado científico Robotnik. Como era de esperar, las esquivas y poderosas Esmeraldas Chaos son objeto del cariño de Sonic y compañía; para encontrarlas, deberás arrojarte por espirales y bucles, así como subir y bajar vertiginosas pendientes. Dentro del menú entran también ventiladores, elementos de máquina del millón y muelles para que la acción mantenga un ritmo frenético, tus ojos no paren de ir de un lado a otro ¡y la Protectora de Animales ponga el grito en el cielo!

Esta vez, sin embargo, Sega le va a añadir pimienta al asunto con la inclusión de muchísimos extras que aseguren que nunca te quedarás con las ganas. Ante todo, cada personaje posee habilidades individuales que poner en juego. Knuckles, por ejemplo, trepa por las paredes, mientras que Tails el zorro usa sus dos colas como aspas rotatorias para volar. Además, ahora los personajes pueden colgarse de cables y deslizarse hasta las cornisas, haciendo que la experiencia para un solo jugador sea mucho más versátil y envolvente que las partidas de la Mega Drive. ¡Bien!

Pero claro, Sega no quiere que juegues tú solo a esta monada. Ah, no. Sonic Advance promete una serie de partidas multijugador que son mucho más que una ocurrencia tardía. Reúne a tres amigos y podréis correr por trazados especialmente diseñados haciendo uso del cable de enlace y una sola copia del juego. La inclusión de un modo de batalla, un modo contrarreloj, juego cooperativo y un secreto súper especial (ver recuadro en página siguiente) garantizarán que este título ocupe el primer lugar de tu lista de juegos a comprar cuando al fin salga en Europa en algún momento del año 2002. Tiene una pinta simplemente alucinante. ●

"Deberás arrojarte por espirales y bucles, así como subir y bajar vertiginosas pendientes"



Knuckles el equidna hace su reaparición. Con este sujeto nos pegaremos un hartón de trepar paredes.



Si haces que Sonic se enrosque, pillará una velocidad de miedo.

LOS CHAOS ENGENDRAN CHAOS

Sega anunció hace poco que Sonic Advance podrá enlazarse con su hermano mayor, Sonic Adventure 2 para Game Cube.

De forma parecida a la conectividad de la Unidad de Memoria Virtual (VMU) de la DC, la GBA te permitirá empollar y criar Chaos —unas criaturitas súper cucas— mediante un subjuego de Sonic Advance. En cuanto hayas entrenado a unos pocos, puedes transferirlos a la Game Cube para usarlos en algunos Minijuegos en la pantalla de la TV. No podemos hacer más que imaginar cuáles serán los planes de Sega para esta conectividad, pero descuida, que se guardarán algo muy especial en la manga.



Subjuegos directamente importados de Sonic Adventure 2. Mejor que la VMU de la Dreamcast.



Enlaza la GBA a la GameCube y juega al esperado Sonic Adventure 2.

EN EL PUNTO DE MIRA

Sometemos a estrecha vigilancia a los futuros bombazos Advance.



BROKEN SWORD
- BAM!
- Primavera 2002

Una de las mejores aventuras de apuntar y hacer clic jamás creadas, llevada a la pequeña pantalla. Buena pinta, gracias a los gráficos renovados.

SHINING SOUL
- Sega
- Sin determinar

Uno de los principales RPGs de Sega tendrá una próxima entrega en la GBA. Habrá estética en plan anime, mundos enormes, una trama absorbente y un sistema de lucha fantástico. Adorable.

PINBALL OF THE DEAD
- Sega
- Primavera 2002

¿Terror zombi miniaturizado y convertido en una máquina de millón? Suena raro, sí, pero los juegos de pinball de Sega siempre han resultado muy adictivos, así que bien podría sorprendernos.



GOLDEN SUN
- Nintendo
- Primavera 2002

El primer RPG para la Advance, y además bueno de morirse. No sólo es descomunal, sino que hará gala de una aventura multijugador y un argumento épico. Sin duda habrá que estar atentos a él.

CRASH BANDICOOT
- Vivendi
- Sin determinar

La mascota de sardónica sonrisa de PlayStation hará su debut en la portátil de Nintendo, pero ¿podrá con Mario y Wario? El tiempo dirá...





Para muchos, la mejor de las andanzas 2D de Mario, ¡y en tu bolsillo!



DE: NINTENDO **DISPONIBLE:** PRIMAVERA 2002 **DICTAMEN PREVIO** ★★★★★

EL CLÁSICO DE 16 BITS DE MARIO LLEGA A LA ADVANCE

¡MARIO ADVANCE ESTÁ DE CAMINO!

Considerado por la mayoría como el mejor ejemplo de plataformas 2D y, por muchos, como uno de los mejores juegos jamás creados, Super Mario World cautivó a la comunidad videojueguil cuando apareció junto a la SNES hace 10 años. Ahora llega, para una nueva generación de afortunados jugones, Mario Advance 2, una conversión píxel por píxel de la clásica maratón plataformera del valeroso fontanero.

Si no lo probaste la primera vez, no veas el sorpresón que te espera. Mario Advance 2 te lleva de viaje a través de uno de los mundos de diseño más ingenioso del amigo Shigeru, para que a lo largo de la colosal cifra de 96 niveles intentes (de nuevo) rescatar a la princesa Peach de las garras de Bowser. Por el camino descubrirás secretos diabólicamente ocultos, aprenderás nuevas y vitales habilidades, y lucharás contra difíciles jefes de nivel en una de las aventuras de Mario más arduas de la historia.



Ahí está Mario en la casa de Yoshi, justo al principio del juego. ¡Te queda un largo trecho por delante!

Los numerosos castillos Koopa son de notoria dificultad. ¡Cuidado ahí abajo!

Lo que realmente distingue a Mario Advance 2 de cualquier otro juego es lo notable de su tamaño y dificultad. Es uno de esos pocos títulos que te pone a prueba hasta el límite, pues te exige tener que emplear tus neuronas y toda la destreza que puedas extraer de tus dedos para progresar en el juego, en especial si quieres descubrir todo lo que hay por ver. Además, la variación en el diseño de los niveles es pasmosa. En un momento dado estarás volando por los aires con tu capa amarilla para al siguiente deslizarte por una colina de chocolate sobre tu mono azul.

Huelga decir, pues, que —a menos que algo salga muy, pero que muy mal— estamos ante un éxito asegurado. ●



Ya sea en el aire o bajo el agua, Mario ofrece muchas oportunidades de demostrar tu habilidad.

DE: THQ **DIPONIBLE** PRIMAVERA 2001
DICTAMEN PREVIO: ★★★★★

A TODO GAS

Moto GP

En Moto GP, de THQ, lo que cuenta es la velocidad y, tras jugar unos minutos, eso es exactamente lo que obtienes. El ritmo de este juego es trepidante; tanto, que tendrás que echar mano de todos tus reflejos.

Con un funcionamiento muy parecido al prehistórico juego para recreativa Super Hang On, quemas rueda por una vasta serie de circuitos con el objetivo de... ganar a tus rivales. Añádanse unos logrados efectos climatológicos para mantenerte bien despierto y una variedad de distintos modos para un jugador, como Contrarreloj y Grand Prix, con los que poner a prueba tu pericia al manillar. De momento, no obstante, nada se sabe de una opción multijugador. ●



Los rivales suelen meterse en medio. Procura no dártela contra ellos a toda velocidad.

No es un auténtico 3D, ya que no puedes ir para atrás; pero, a esta velocidad, ¿para qué ibas a querer eso?



Con la violencia no se juega. Pero este juego es la violencia personificada.

Ganando partidos consigues dinero para invertir en tu equipo a fin de endurecerlo.

DE: BAM! **DISPONIBLE:** PRIMAVERA 2002
DICTAMEN PREVIO: ★★★★★

PSEUDO-FÚTBOL CON BOLAS DE ACERO

Speedball 2

Si tuviste o aún tienes un Amiga, este título no necesita presentación. Uno de los juegos más aclamados de Bitmap Brothers llegará a la GBA y apenas podemos esperar.

Imagínatelo, controlas a un equipo de brutos gigantones que recorren un escenario de juego futurista, ataviados con pesadas armaduras, con un objetivo: endosar a lo bestia una bola de acero en una portería, además del puño en el rostro del rival. Si, vuelve Speedball 2, y ahora se ve tan deliciosamente violento y adictivo como años atrás, lo cual da fe de su exquisitez.

Haciendo gala de más velocidad de la necesaria y de la posibilidad de potenciar el equipamiento de tu equipo, se trata de un juego que debería convertirse en un clásico.

EN EL
PUNTO DE MIRA

WINGS
- Crawfish
- Sin determinar

Vuelve el clásico de Amiga, con montones de misiones extra y dos perspectivas: cenital y en primera persona. Si la GBA puede con él, será muy bueno.



CRAZY CHASE
- BBI
- Febrero 2002

Un juego algo raro. Eres un payaso que corre por pistas isométricas mientras te persigue una serie de enfurecidos y veloces horrores. Estooo... habrá que esperar a ver que tal.





BREATH OF FIRE
- Capcom
- Verano 2002

El clásico RPG para SNES de Capcom, en el que tus personajes se transforman en dragones, tiene previstas su puesta al día y posterior relanzamiento. Tanto los incondicionales como los neófitos deberían enloquecer con él: es fantástico.



ADVANCE RALLY
- MTO
- Sin determinar

Otro juego de carreras de vista cenital que llega de la mano de los responsables del excelente *Advance GT*. Con vehículos auténticos de manejo 'realista', puede que bien merezca la espera.



DE: RARE **DISPONIBLE:** PRIMAVERA 2002 **DICTAMEN PREVIO:** ★★★★★

EL REGRESO DEL PÁJARO Y EL OSO

Banjo Kazooie

Esa vieja bruja de Grunty ha vuelto a hacer otra vez de las suyas. De modo que lo propio es que retomes el control del saleroso dúo formado por Banjo y Kazooie.

Esta entrega para la pequeña pantalla es una nueva proeza plataformera que promete ofrecer toda la experiencia acumulada en años por Rare. Esta vez la acción se desarrolla desde una perspectiva en picado ladeada, cosa que confiere al juego una mayor sensación de dinamismo que la de sus rivales bidimensionales. Como cabe esperar, la recolección de piezas de puzzle y notas está a la orden del día mientras exploras los inmensos mundos y te enfrentas a los mastodónticos y originales jefes finales que se han convertido en el sello de la serie. El juego está tomando muy buena forma, pero ¿se podrá conectar a la GC? ●



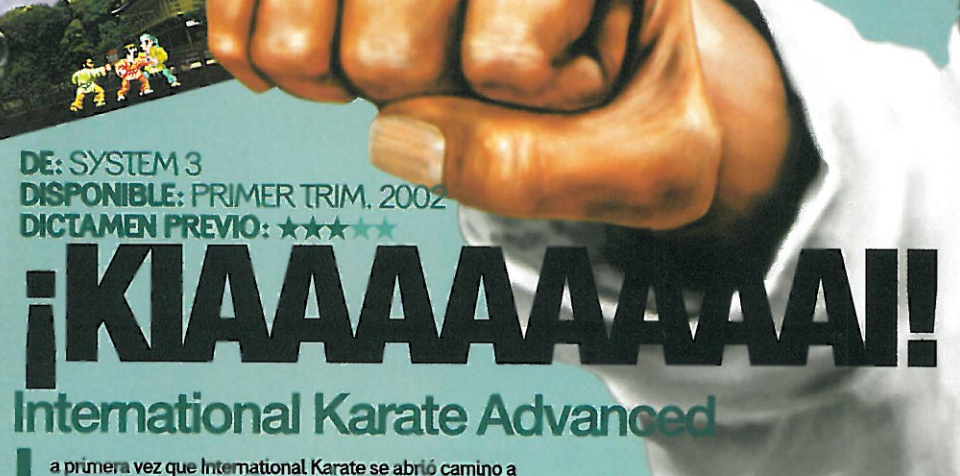
★ Cuélate ante las narices de Wulf y bírlale su tesoro, antes de volver a patearte todo el nivel para salvar la vida.

DE: RARE **DISPONIBLE:** PRIMAVERA 2002
DICTAMEN PREVIO: ★★★★★

RARE ACTUALIZA UN CLÁSICO DE SPECTRUM

Sabrewulf

El concepto de Sabrewulf es bien sencillo. Eres un explorador británico a la caza del tesoro que se llevó el astuto Wulf. Para dar con él, deberás viajar por unos niveles de scroll lateral y usar los objetos que te encuentres para llegar al final de cada uno de dichos niveles. En cada ocasión, el dormido Wulf despertará para encontrarte manoseando en su tesoro, momento en el cual tendrás que salir por pies para volver a la seguridad de tu tienda. Si colocas objetos y trampas en tu camino de ida, con suerte echarás por tierra las posibilidades de que Wulf te atrape cuando regresas. Muy adictivo y divertido. ●



DE: SYSTEM 3
DISPONIBLE: PRIMER TRIM. 2002
DICTAMEN PREVIO: ★★★★★

¡KIAAAAAAAAAI!

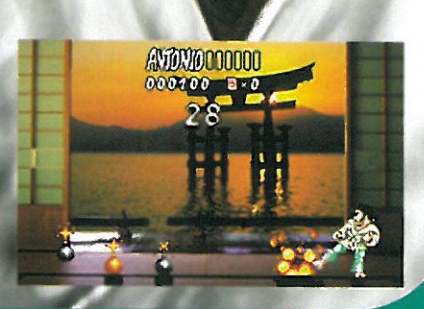
International Karate Advanced

La primera vez que International Karate se abrió camino a puñetazos hacia las pantallas de los jugones fue allá por 1986, y desde entonces ha salido para casi todos los ordenadores personales y consolas aparecidos desde esa época. Ahora System 3 ha retomado el veterano simulador de artes marciales para que pegue barridos y berridos en la GBA.

Dotado de algunos de los decorados de calidad fotográfica más alucinantes que hayamos visto, es el primer juego de lucha de la GBA en incorporar tres personajes en pantalla a la vez; y sí, con un par de cables de enlace, ¡pueden participar tres jugadores en la madre de todas las peleas!

Pero con títulos como Street Fighter Alpha 3, Tekken y King of Fighters también en camino, tendrá que defenderse con pies y manos (nunca mejor dicho) para destacar. ●









Tienes que verlo para creerlo. Da toda la sensación de estar jugando a un título 3D.



Hasta puedes esquivar ataques saliéndote o entrando del campo de visión. ¡Chapó!

DE: NAMCO **DISPONIBLE:** PRIMER TRIM. 2002 **DICTAMEN PREVIO:** ★★★★★

LA PRIMERA CAMORRA 3D PARA GBA

Tekken Advance



Si los luchadores están cerca, la cámara hace un zoom hacia la acción, y retrocede cuando los adversarios se separan.

Esto sí que promete. Tras echar una partidita rápida a una versión preliminar en la última feria Spaceworld, nos quedamos asombrados de lo bien que se las arreglaba la GBA con los gráficos pseudo 3D de la conversión de uno de los juegos de piños más populares de la PlayStation.

Podemos afirmar que el inminente Tekken Advance de Namco augura grandes cosas, ya que los desarrolladores han logrado capturar a la perfección la versión para consola doméstica. Usando a nueve versiones renderizadas de luchadores clásicos de Namco, podrás liarte a tortas con personajes como Jin, Law, King y el samurai de la cara cadavérica, Yoshimitsu. En realidad están todos en 2D, pero son fieles representaciones de tus luchadores favoritos. Es más, gracias a las capacidades de rotación y escalado de sprites de la GBA (como se aprecia en Mario Kart), la cámara podrá realizar zooms. Y además de todo eso, podrás moverte en una serie de planos —no como en Street Figher, por ejemplo— gracias a la sensacional tecnología de cambio de fondos de la GBA; así que, aunque no es estrictamente 3D, funciona a todos los efectos como si lo fuera.

Por desgracia, cuando le echamos la zarpa encima no pudimos jugar a los modos para dos jugadores, pero ten por seguro que Namco no regateará esfuerzos con este impresionante jueguecillo de mamporros. Por suerte, tampoco habrá que esperar mucho. Primero está previsto su lanzamiento en EE.UU., y nuestras fuentes nos indican que llegará a Europa inmediatamente después. ¡Nos estamos quedando sin uñas! ●

EN EL
PUNTO DE MIRA

FILA DECATHLON
- THQ
- Sin determinar

Interesante simulador deportivo de los de machacar botones. Tiene un aspecto potente con una muy buena animación, pero podría desmontarse tu GBA con tanto aporreo.



SHAUN PALMERS PRO SNOWBOARDER
- Activision
- 1er Trim. 2002

Deporte de riesgo con nieve y piruetas a porrillo, por cortesía de los creadores del soberbio Tony Hawk's. Si se le parece en algo, no nos cansaremos de jugar a él.



BONX RACING
- Ubi-Soft
- Principios de 2002

Un juego loco de remate. Es un puzzle de carreras en el que debes construir bloques (?!) para avanzar. Sonará raro, pero es la mar de divertido.



ROBOCOP
- Titus
- Primavera 2002

Acción plataformera de scroll lateral y corte clásico, de gran parecido con sus predecesores de 16 bits. Si resulta ser más o menos como la versión para GBA de Spiderman, puede que no sea tan malo. Crucemos los dedos.



Como ves, Rare no se ha reprimido con la paleta de colores. El aspecto es maravilloso.

DE: RARE **DISPONIBLE:** PRIMAVERA 2002 **DICTAMEN PREVIO:** ★★★★★

DIDDY K ALZA EL VUELO

Diddy Kong Pilot

Mientras Mario Kart se acomoda en su posición de mejor juego de carreras de la GBA, Diddy Kong Pilot, de Rare, se acerca a sus últimos retoques. Como puedes ver se parece mucho a MK: brillantes y coloridos competidores y circuitos, así como fondos 3D a lo Modo 7: pero, en realidad, funciona y se controla de forma totalmente distinta a la obra maestra de Nintendo.

Para empezar —por si no lo habías deducido del título—, Diddy Kong Pilot se desarrolla por completo en el aire. Tú y hasta seis pilotos más, incluidos Donkey Kong y Kranky Kong, debéis guiar vuestros aviones, cada uno con distintos atributos, a la victoria, recorriendo unos trazados cada vez más difíciles. Las zonas de vuelo van llenas de reforzadores e impulsadores para ayudarte a destacarte del pelotón y dar al traste con las aspiraciones de tus rivales. O sea, más o menos lo mismo que esperarías en un juego de karts, pero con aviones.

Y ¿qué tal va? Bueno, de momento muy bien. Los gráficos cumplen desde luego los requisitos, con algunos trazados que parecen sacados de la N64. Además, se ejecuta a una velocidad bastante buena, sobre todo cuando llegas a las últimas carreras. Pero lo que de verdad nos encantó fue la implementación de la 'tecnología Tilt' de Rare, que te permite controlar el juego moviendo la GBA en sí, en vez de usar el D-pad. Por lo que vimos, la cosa funcionaba, pero tenemos nuestras reservas acerca de la sensibilidad de la pantalla si mueves demasiado la unidad. El tiempo dirá... ●



No podía faltar un modo de batalla. Los combates aéreos son geniales.



Tienes todos los elementos recurrentes de las carreras, desde reforzadores a impulsadores.



A Rare le encantan los niveles con nieve. Y con fuego, y con arena...





DE: RED STORM **DISPONIBLE:** PRIMAVERA 2002 **DICTAMEN PREVIO:** ★★★★

TÁCTICAS DE EQUIPO Y ESPIONAJE

Rainbow Six: Rogue Spear



Hay montones de misiones en las que participar, con objetivos específicos en cada una de ellas.

Te verás muy superado en número, así que si entras a saco vaciando cargadores lo más probable es que te maten.

Los juegos de Rainbow Six: Rogue Spear siempre han sido bien recibidos. Con su sutil mezcla de estrategia, sigilo y dependencia del juego en equipo, no cuesta entender por qué el juego tiene tantos incondicionales. Por desgracia, todo esto se perdió en la Game Boy Color, pero parece que eso se va a enmendar con el lanzamiento de esta nueva entrega para portátil.

Gracias a la tecnología mejorada de la GBA y la capacidad de enlace, puedes esperar unos gráficos de perspectiva en picado mucho más detallados, mientras guías a tu escuadrón de tropas de asalto por unos niveles de gran amplitud. Haciendo uso de tu materia gris, deberás enfrentarte a docenas de misiones para un solo jugador en un intento de rescatar a los rehenes de los terroristas y acabar con los enemigos de dentro de las instalaciones militares de máxima seguridad.

Complementado con modos multijugador cooperativos y contraoperativos, supondrá un agradable cambio respecto a los títulos habituales que hay por ahí. ¡Guay!



Los modos multijugador podrían hacer de RSRS un título sobresaliente.

DE: GRAPHIC STATE GAMES **DISPONIBLE:** SIN DETERMINAR **DICTAMEN PREVIO:** ★★★★★

UN SHOOTER 3D DESLUMBRANTE

Star Fight

Bueno, bueno, menuda sorpresa. Dijeron que la Game Boy Advance "no podía crear polígonos", pero si ha de ser por Graphic State Games, la GBA "creará" tantos como le venga en gana.

Star Fight ya tiene un aspecto fantástico, con unos hermosos paisajes cien por cien 3D, hechos a partir de polígonos con sombras y texturas. Es obvio que habrá comparaciones con el Star Fox de SNES, y ello estaría justificado hasta cierto punto. Solo que Star Fight parece tan superior que cuesta de creer.

Por desgracia, no se sabe mucho acerca de su estilo de jugabilidad. No podemos resolver si la acción se desarrollará siguiendo un camino predeterminado o tendrá un entorno cerrado de exploración libre en el que jugar.

Sea como fuere y hasta que averigüemos algo más, quédate con estas capturas y deja tus zapatos nuevos perdidos de baba.



Cómo lo han hecho no lo sabemos, pero nos descubrimos ante ellos por haberlo intentado.

Si se ejecuta tan bien como aparenta, será una pasada. Imagínatelo: tiros 3D en la palma de tu mano.



¿Irá la acción 'sobre rieles' o será una delicia de exploración libre? Se admiten apuestas.



BARBARIAN
- Titus
- Sin determinar

Luchas uno contra uno de sabor retro, con unos brutos enormes y valquirias ligeras de ropa. Hasta le puedes rebanar la cabeza a la peña... cosa que mola mucho.



POCKET MUSIC
- Rage
- 1er. Trim. 2002

Excelente creador de música con una interfaz similar a la de software como E-Jay. Los sonidos y muestreos son, curiosamente, de bastante calidad. Buena idea.

BOXING FEVER
- Majesco
- Primavera 2002

Un juego de boxeo en plan dibujos animados, pero visto a través de los ojos del personaje que elijas. Estos juegos suelen ser una birria, pero éste tiene un aspecto y un funcionamiento de ensueño, sobre todo en el modo para dos jugadores.

CAR BATTLER GO
- Victor Interactive
- Sin determinar

A éste jugamos en el Spaceworld, y fue uno de los títulos más ignorados. Una pena, porque era magnífico. Constrúyete un coche, móntate un pistolón en el capó y cárgate a tus amigos.

NBA JAM 2002
- Acclaim
- Primavera 2002

Sólo tú, un puñado de tipos larguiruchos con camisetas sudadas, un balón de plástico y unos aros con una red por debajo... ¡A ver si ese 'Jam' del título se referirá a 'mate', y no a 'mermelada', que es lo que sale en nuestro diccionario!


Convence a un amigo para echar una partida y este clásico estará en su auténtica salsa. El paraíso del jugón.

DE: BAM DISPONIBLE: VERANO 2002
DICTAMEN PREVIO: ★★★★★

VIVA EL CAOS

Chaos Engine

Otro clásico retro, amigos, y, de nuevo, otra obra maestra de Bitmap Brothers. Además de Speedball 2, están trabajando en uno de los mejores shooters de la historia del Amiga: Chaos Engine.

Este juego de tiros con perspectiva cenital es uno de los títulos más implacables y adictivos que te echarás a la cara, y además viene muy completito. Solo o acompañado, eliges un mercenario de un total de seis, cada uno con sus propias habilidades. Una vez seleccionado, se trata de sobrevivir mientras recorres los niveles armado hasta los dientes con el mortífero arsenal necesario para abrirte camino a través de las hordas de mutantes que van a por ti.

Este juego, que combina una jugabilidad estilo arcade con elementos de puzzle y búsqueda de tesoros, es uno de los shooters mejor diseñados que jamás se han realizado, y un clásico en todos los sentidos.


Cada personaje tiene sus propias aptitudes, así que es importante elegir con tiento al comenzar.

En Dramatic Battle, tres luchadores se las tienen en pos de la superioridad. Fantástico.

DE: CAPCOM DISPONIBLE: PRIMAVERA 2002
DICTAMEN PREVIO: ★★★★★

VIENE LO MEJORCITO DE CAPCOM

Street Fighter Alpha 3

En lo que a tamaño se refiere, Street Fighter Alpha 3 es uno de los beat'em ups más imponentes que existen. Con una lista de más de 30 personajes, tendrá cuerda para rato.

Pero el tamaño no lo es todo, así que te agradará saber que, en cuanto a jugabilidad, Alpha 3 es uno de los títulos más completos que haya creado Capcom, con un sistema de lucha que es el sueño de cualquier fanático de los combos. A nivel gráfico tampoco se queda corto, ya que parece casi idéntico a su pariente de Dreamcast, lo cual no es moco de pavo para el diminuto procesador de la GBA. Lo mejor, no obstante, es la gran cantidad de opciones disponible. No sólo puedes entrenar a uno de los personajes existentes mediante el modo 'World-Tour', sino que también puedes enfrentarte a unas desquiciantes batallas de supervivencia así como desbloquear un inspirado modo de dos contra uno (Dramatic Battle). ¡Sí!

No estamos seguros de cómo lo han hecho, pero ¡es casi calcadito a la versión de DC!

DE: NINTENDO DISPONIBLE: SIN DETERM.
DICTAMEN PREVIO: ★★★★

PEQUEÑA GRAN MANGA

Magical Vacation



A los entusiastas de los RPG esto les va a encantar. De los desarrolladores que te ofrecieron la espléndida serie Mana en la SNES, llega Magical Vacation, un RPG/Aventura que promete ser de lo mejor que han hecho.

Con un estilo de anime en tonos pastel muy similar al de los juegos de Mana, tu tarea consiste en guiar a tu grupo de aprendices de brujo a través de una dimensión paralela. Como cabe esperar, el desarrollo de estadísticas y la localización de objetos están a la orden del día, y si estamos muy de suerte habrá la posibilidad de jugar a la aventura icon otro jugador humano!

★ Algunos decorados son de lo mejor que hemos visto en la GBA. Mira qué puesta de sol.



★ El mundo del juego promete ser de una impresionante enormidad.



★ Estos androides de la Federación pueden ser duros, pero no son un rival para Obi-Wan.

DE: THQ DISPONIBLE: SIN DETERMINAR
DICTAMEN PREVIO: ★★★

SIENTE LA FUERZA

Jedi Power Battles

Parece que llevemos una eternidad esperando Jedi Power Battles, pero aun así se niega a aparecer. Grrrr.

Ambientado en la misma época que La amenaza fantasma, necesitarás elegir a uno de los tres Jedis (Obi-Wan, Qui-Gon y Mace Windu) y guiarlo a través de 10 difíciles niveles isométricos, haciendo frente sobre la marcha a los invasores de la malvada Federación. Los escenarios van desde los pantanos de Naboo a las polvorientas planicies de Tatooine. Por el camino se te instará a usar una serie de reforzadores y tus propias dotes de Jedi.

Aunque las versiones para consolas domésticas fueron un poco penosas, ésta tiene buena pinta.

DE: SNK DISPONIBLE: S/D DICTAMEN PREVIO: ★★★★

SNK ES EL REY

King Of Fighters

SNK, archirrival de Capcom, ya lleva años produciendo juegos de sopapos de gran calidad, así que subestimar a King of Fighters no sería muy buena idea, ya que bien podría desbancar a toda la competencia y proclamarse el mejor beat-'em up.

Con un motor 2D del mismo palo que el de Street Fighter, KoF ya ha demostrado su gran valía en la Neo Geo Pocket, así como en la Dreamcast, y no es difícil ver por qué. Sus características: nivel de control y dominio del que suelen carecer muchos títulos, animación ultrasuave y magnífica complejidad de sus ataques especiales serán muy bien recibidas por aquellos que se consideren seguidores empedernidos del género.

Puede que lleve un tiempo sin armar ruido, pero nos da que en la pequeña pantalla podría hacer milagros.



★ Las combinaciones para algunos movimientos especiales son increíbles. Tú practica.



★ Los juegos de tortas de SNK no serán tan bonitos, pero sí son mucho más difíciles.

EN EL PUNTO DE MIRA

FLINTSTONES
- BBI
- 1er. trim. 2002

Unete al infame cavernícola y su extrañamente seductora esposa y ponte a brincar por plataformas, recogiendo cosas en tu camino hacia un duelo final con el Dr. Siniestro. Esperemos que la animación sea más buena que la de los antediluvianos dibujos animados.

GUILTY GEAR X
- Sammy
- Sin determinar

Excelente conversión de uno de los mejores juegos de lucha de la Dreamcast y las recreativas, pero con innovadoras características. Aún no hay una fecha de lanzamiento prevista, pero le tenemos el ojo echado.



POWER PRO TENNIS
- Konami
- Primavera 2002

Los juegos de tenis siempre han funcionado muy bien en las portátiles, así que el hecho de que Konami traiga uno a la GBA es una gran noticia. Aunque lo mejor de todo es que es inevitable un enlace para cuarto personas, y que tiene el mismo aspecto y funcionamiento que el Super Tennis para SNES. ¡Hurra!

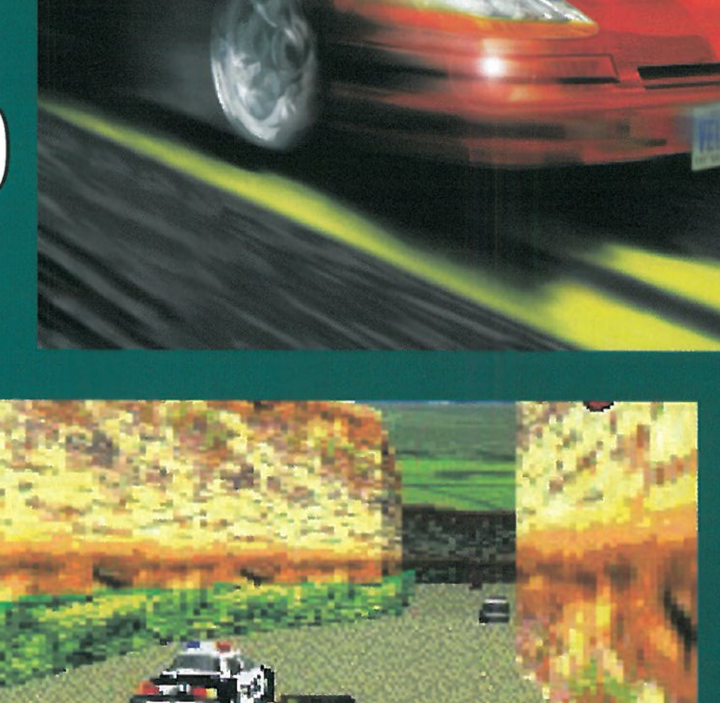


VIRTUAL KASPAROV
- Virgin
- Enero 2002

Es ajedrez. Lo respalda Kasparov, pero este sólo aparece en calidad virtual, claro está. Hace exactamente lo que se supone.



Pégatela contra un muro u otro coche (tres metros bastan), y te quedarás quieto parado.



DE: MIDWAY **DISPONIBLE:** FEBRERO
DICTAMEN PREVIO ★★

¿VELOCITY O ATROCITY?

Cruis'n Velocity

Qué quieres primero, las buenas noticias o las malas? De hecho, menos mal que no podemos oír tu respuesta. En fin, si quieres empezar por las malas noticias salta al segundo párrafo. Si no, sigue leyendo.

Primero, lo bueno. Si las pistas planas e insulsas de la mayoría de los juegos de carreras para GBA no han conseguido despertar tu interés, alégrate: *Cruis'n Velocity* será la prueba viviente de que tu amiga de bolsillo puede mostrar en pantalla circuitos 3D correctamente y con sólidos adornos poligonales junto a la pista. No es exactamente *Ridge Racer*, pero desde el punto de vista gráfico este título es la entrada de las consolas portátiles en el siglo XXI. Pero...

Las malas noticias: el cartucho que hemos probado es tan soso que a su lado un debate entre Aznar y Zapatero parece un derroche de carisma. Conduces por el circuito. Brrrm. Giras a izquierda y derecha. Un neumático chirría. Y cada vez que vas derecho hacia uno de los aburridos muros que bordean el 93% de las pistas, o que te acercas a tres metros de otro bólido, oyes el mismo efecto de sonido de cristales rotos -¡crash!- y el juego se ralentiza como una mala cosa.

Eso es todo. Y así todo el juego. Brrrm. Chirrido. Crash. Brrm. Crash, crash, crash. Es como una tortura china. Crash, crash, crash, crash, crash, crash, crash, crash. ¿Tan difícil era incluir un par de efectos de sonido alternativos? Quizá BFFFF, o incluso DSSSH. Pero no. Un valiente intento de crear un juego de carreras en 3D de verdad que, tristemente, sospechamos se quedará en un título insulso. Vale, los escenarios superan a los de otros juegos de carreras para GBA, pero *GT Advance* o *Mario Kart* son diez veces más divertidos.

Impresionantes escenarios en 3D y unos coches correctos, pero el sonido es muy repetitivo.







Un festival visual, pero una dosis de aceite de ricino para los oídos. ¿Divertido? Bueno, no es para echar las campanas al vuelo.



Ya en tu quiosco

LA REVISTA PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2

PLAY 2 OBSESION

¡INCLUYE! UN VIDEO CON LOS JUEGOS MÁS IMPACTANTES PARA PS2

FINAL FANTASY 10

JAK & DAXTER

WWF SMACKDOWN!

¡MEJOR QUE EL ORIGINAL!

SSX TRICKY

Lleva a los límites de lo insospechado a tu PS2

PRO EVOLUTION SOCCER

DEVIL MAY CRY

ANALIZA2

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 · FIFA 2002 · WORLD RALLY CHAMPIONSHIP · SPLASHDOWN · THE SIMPSONS ROAD RAGE · GRAND THEFT AUTO 3 · SILENT SCOPE 2 · TIME CRISIS 2 · AGE OF EMPIRES 2 · STUNT GP · TOP GUN · NHL

¡YA A LA VENTA!

la revista independiente

para usuarios de PlayStation 2®™



Una plétora de títulos Advance, analizados y puntuados. Nuestro consejo: no te compres un juego hasta haberte leído esta sección...



Tras encontrar la llave-pájaro, deberás llegar a este extraño tótem que abre la salida del nivel. Y, luego, ¡a correr hasta el final!

WARIO LAND 4

Vuelve Wario, esta vez en una aventura para la GBA, pero ¿qué tal es comparada con sus anteriores andanzas?



Casi nos da algo de la emoción cuando vimos que se preparaba un juego nuevo de Wario para la GBA. Al fin y al cabo, la serie se había ganado la merecida reputación de componerse de los mejores plataformas para GB y GBC, con niveles de ingenioso diseño que, a veces, te hacían rascarte la cabeza hasta sangrar y que, siempre, te tenían enganchado durante semanas.

En los anteriores juegos de *Wario*, aprendías nuevas habilidades según avanzaba el juego, pero aquí no. Todos los distintos movimientos están disponibles desde el principio, y antes de empezar el juego propiamente dicho hay un nivel de entrenamiento que te muestra cómo funciona todo. Así, Wario puede atravesar paredes que se desmoronan, golpear el suelo para aturdir a los enemigos, recoger y arrojar rocas o criaturas, y realizar todos sus trucos habituales desde el momento en que agarras el juego. El

FICHA

- **EDITOR** Nintendo
- **WEB** www.nintendo.es
- **PRECIO** 45,05 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sí




Usando los botones laterales puedes hacer que tu cómico gordinflas se lance de cabeza contra los enemigos. Encantador.


Hay cantidad de gemas en sitios de difícil acceso, así que la posibilidad de batir récords es enorme. Wario —y los fanáticos de las puntuaciones– tiene abundantes razones para visitar viejos niveles.

narizotas cuenta, asimismo, con un nuevo movimiento de carga en carrera para atravesar paredes extra duras, al que se accede mediante el botón lateral.

Una vez más, Wario las pasará canutas: lo dejarán chafado, se hinchará como un globo, le prenderán fuego y se transformará en fantasma o en murciélago vampiro. Sin embargo, estos estados alterados son vitales para alcanzar plataformas concretas y completar así el juego.

Pero la sorprendente novedad es que ahora Wario puede morir, en el sentido de que si pierdes todos tus corazones te expulsarán del nivel y tendrás que volver a intentarlo. Antes, por muchas y dolorosas que fueran las indignidades sufridas, la colisión con un enemigo sólo hacía que se cayera de la cornisa y, quizá, perdiera algunas valiosas monedas.

Hay 16 niveles, además del de entrenamiento, y un último nivel temible, al que sólo se accede cuando completas todo lo demás. Los 16 niveles principales se dividen en cuatro grupos, y cada grupo se divide, a su vez, en cuatro colores distintos: rojo, verde, azul y amarillo. En cada nivel encontramos cuatro grandes tareas. La primera consiste en dar con una llave, la cual abrirá una puerta hacia el siguiente nivel del mismo color; la segunda va de hallar los cuatro trozos de una gema, que en su momento te dará acceso al jefe; la tercera es encontrar unos CD

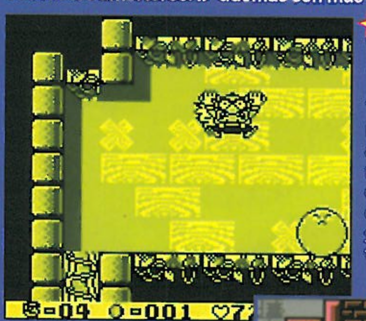
Truco

Las cosas pueden ser todo lo sospechosas que parecen. Cuando veas una pared de aspecto raro, golpéala. Podría ocultar un pasadizo secreto...

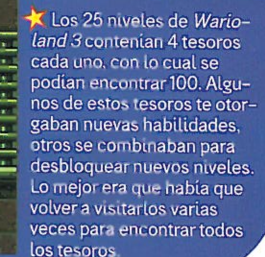
Los mundos de Wario

Los juegos de Wario conforman una distinguida estirpe, y no sabes el perjuicio que te harás a ti mismo si no pruebas sus títulos anteriores. ¡Y además son más baratos!

La primera entrega de Wario se llamaba en realidad *Super Mario Land 3: Wario Land*, y apareció en el lejano 1993 para la Game Boy original. Ahora se nota bastante anticuado, pero sigue siendo muy divertido, y está repleto de esos detalles característicos que distinguen a los juegos de Nintendo de otros plataformas.



Warioland 2 contaba con nada menos que 50 niveles que adoptaban la forma de un libro de cuentos. Sólo tenías que pasarte 25 para completar el juego, pero también había finales alternativos, y la mitad de la gracia estaba en hallar las rutas que conducían a ellos.



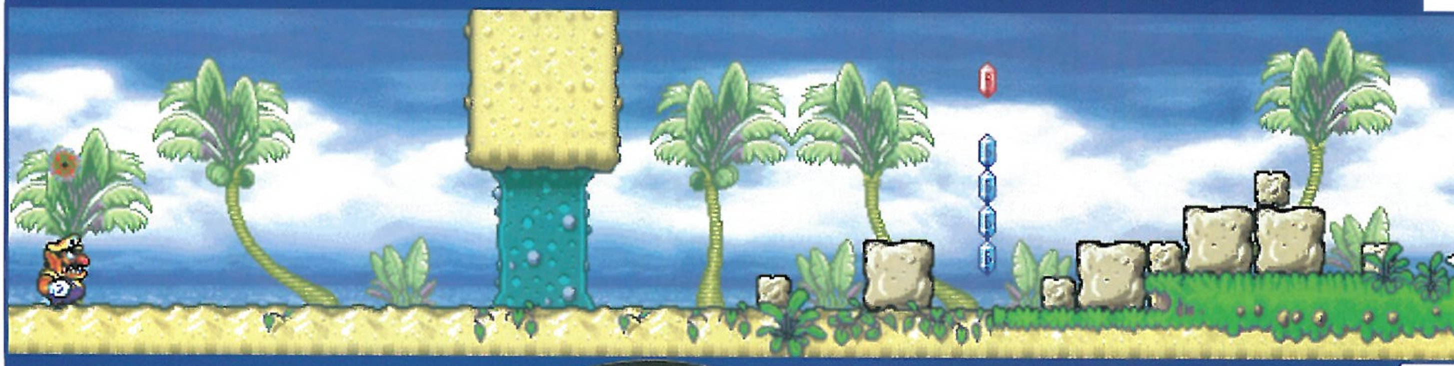
Los 25 niveles de *Warioland 3* contenían 4 tesoros cada uno, con lo cual se podían encontrar 100. Algunos de estos tesoros te otorgaban nuevas habilidades, otros se combinaban para desbloquear nuevos niveles. Lo mejor era que había que volver a visitarlos varias veces para encontrar todos los tesoros.



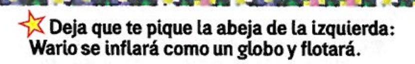


Niveles de exquisitez

Los niveles son enormes y de bella factura y, cosa curiosa, la gran mayoría de los gráficos de los decorados son exclusivos de cada nivel. Pero, pese a su inmensidad, puedes pasártelos en un dos por tres.







Deja que te pique la abeja de la izquierda: Wario se inflará como un globo y flotará.

astutamente escondidos que se pueden reproducir como bonus; y la cuarta va simplemente de recoger tantos tesoros como puedas.

En algún lugar de cada nivel se halla un guardián; cuando te lo encuentres, salta sobre su cabeza y se iniciará una cuenta atrás. En ese momento, dispondrás de unos minutos para intentar volver al principio y salir por medio del portal de teletransporte. El problema es que, cuando le atizas, eso modifica también la posición de algunos bloques, con lo cual se cierran algunos pasadizos y se abren otros; por lo tanto, deberás dar con una ruta alternativa hacia la salida.

Los niveles son muy variados entre sí, y aunque las acciones básicas son las mismas, el estilo gráfico, la banda sonora y la impresión general de cada uno son increíblemente diferentes. En uno hay fichas de dominó que caen, y debes ir más rápido que la reacción en cadena para golpear un botón antes de que caiga la última ficha; en otro tienes que encestar balones en unas cajas, a fin de abrir puertas que llevan a nuevas áreas del juego; en otro hay un fantasma gigante que viene a por ti para mangarte la llave mientras intentas regresar a la salida... Al contrario que los anteriores *Warios*, en los que te quedabas atascado en algunos niveles durante horas, esta última versión nos ha parecido más bien fácil. Encontrar las llaves está tirado, de modo que en principio podrías desbloquear todos los niveles principales en cuestión de horas. Hallar gemas que abren la puerta del jefe de cada área es sólo un poquito más difícil, con lo cual tampoco tardarás demasiado en enfrentarte a ellos. Asimismo, los jefes son más duros, pero nada del otro jueves.

Las anteriores versiones exprimían la jugabilidad a un número de niveles relativamente corto, al obligarte a volver a

Fiebre de minijuegos

Los minijuegos siempre han tenido un destacado papel en *Wario Land*, y aquí puedes probar suerte en tres de ellos. Apostarás la pasta recogida a lo largo del juego y ganarás fichas que puedes gastar en armas para cuando te las veas con los jefes al final del nivel.





Para este simulador hay que inclinar la GBA de costado. Tienes tres intentos para darle a la bola. Calcúlalo bien y conseguirás carreras. Falla o dale mal y te contabilizarán un *strike*. Con tres *strikes* se acabó lo que se daba.

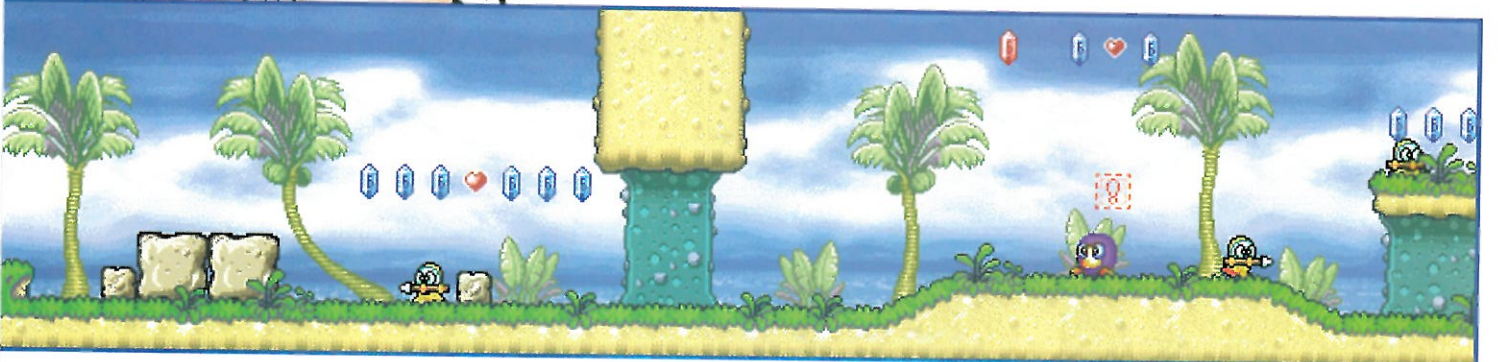


En este sencillo juego, Wario se encarama a una rueda y tiene que saltar los obstáculos que vienen hacia él para amasar puntos. Es más complicado de lo que parece, y debes calcular el momento oportuno de forma impecable para llegar a algún sitio.



El último subjuego es el más divertido, y mira que es tonto. Tienes unos pocos segundos para estudiar la cara de Wario, que se compone de partes sueltas en plan retrato-robot: ojos, nariz y boca. Entonces empiezan a pasar una serie de gestos faciales y tienes que recordar los que concuerdan.





“Tiene buenas razones para ser el mejor plataformas de GBA hasta la fecha”



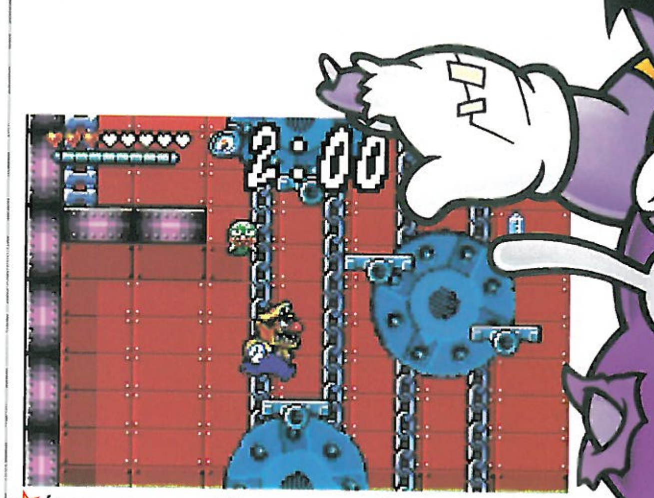
Modificar el estado de Wario es vital para superar los niveles, así que experimenta todo lo que puedas.

Esta bestia con cara de calavera convertirá a Wario en un zombi, lo que le permitirá caer por ciertas plataformas. Aunque esto es importante en algunos sitios, más vale evitarlo.

pasar por ellos varias veces a fin de hallar todos los ítems o rutas posibles de cada uno. El hecho de que adquirieras nuevas habilidades sobre la marcha hacía que no pudieras pasarte el juego en un abrir y cerrar de ojos, sino que tenías que volver a visitarlos cada vez que aprendías esa nueva aptitud para ver si podías llegar más lejos. Y aunque aquí tiene cierta gracia volver a jugar —dar con los CD, por ejemplo, puede ser agotador—, en tu primera sesión verás una porción inquietantemente grande del juego...

Eso no significa que *Wario Land 4* sea un mal juego; al contrario, es fantástico y tiene buenas razones para ser el mejor plataformas de GBA hasta la fecha. Pero Nintendo había establecido un nivel muy alto con los anteriores juegos de la serie, y aquí no se muestra la innovación que sí había en los demás, máxime si consideramos lo potente que es el hardware de la Game Boy Advance.

Al puntuar *Wario Land 4* hemos deliberado largo y tendido sobre si el juego es mejor que sus predecesores en la serie. Realmente, no nos parece que lo sea. Pero eso se debe, en gran parte, a que para empezar los otros eran buenísimos. Es un plataformas ciertamente espléndido y merece un lugar en la colección de todo poseedor de una GBA, pero una vez que te lo acabes deberías probar *Wario Land 2* y *3* para la GBC, porque son aún mejores.



Éste es un juego exquisito, en cuanto a gráficos y diseño de niveles. Una delicia.

PARA GANAR HAY QUE SUFRIR

PRESENTACIÓN
Excelentes gráficos y banda sonora que cambian radicalmente en cada nivel. Un festín.

JUGABILIDAD
Un plataformas de primera hecho como sólo Nintendo sabe.

DURABILIDAD
Te quedarás pegado a él hasta acabarlo, pero no durará tanto como los Warios anteriores.

DIFICULTAD
Ni la mitad de difícil que sus parientes de la GBC. Una pena. Aun así es genial.

VEREDICTO
Es un plataformas sublime, que quede claro, pero no es tan envolvente como sus predecesores.



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

¡Mágico! La hechizante obra maestra de J.K. Rowling es ahora una fantástica aventura para la GBA. Sumérgete en el libro y, luego, en el juego.

Aprender hechizos es fácil. Sólo tienes que seguir el ejemplo del profesor y tendrás un nuevo truco.

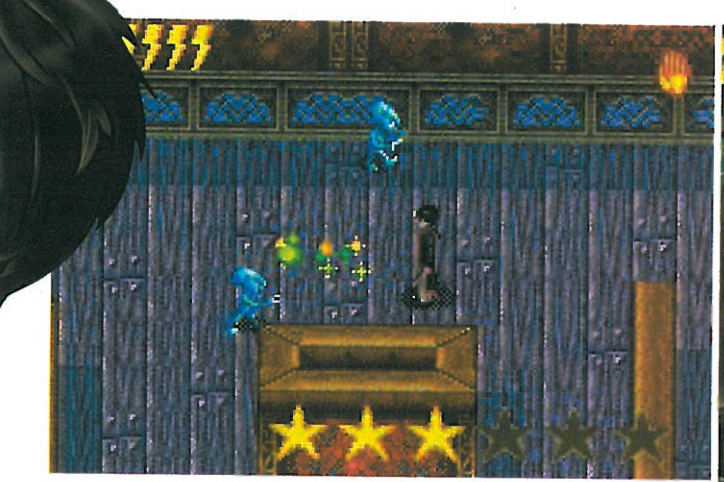
FICHA

- **EDITOR** Electronic Arts
- **WEB** www.electronicarts.es
- **PRECIO** 51,03 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** NO
- **DISPONIBLE** Sí

Admitámoslo. Los juegos son mejores que los libros. Cualquier persona cuerda preferiría ir sentado en el autobús jugando a *Super Mario Advance* que leyendo las Obras Completas de Shakespeare. Pero Harry Potter tiene algo que atrae. A todo el mundo le encanta leer las aventuras de este pequeño mago.

Por suerte, a todo el mundo le encantará también imbuirse en el papel de Potter tras probar esta aventura repleta de puzzles. El juego está lleno de momentos sacados del libro que satisfarán a sus admiradores, y algunas de las pruebas son todo un reto. Tómese como ejemplo el encuentro nocturno con su gran rival Draco Malfoy. En el libro, a Harry le resulta fácil moverse por Hogwarts a horas intempestivas; pero, en el juego, ir por ahí a escondidas de los monitores cuesta lo suyo, y se te restarán cinco puntos cada vez que te descubran. Necesitarás un coquito más grande que el de Hermione para completar las 29 tareas.





Usa tus nuevos conjuros mágicos para acabar con estos trolls. Pero no te les acerques demasiado o te masticarán la capa.

No todos los pequeños magos de Hogwarts son simpáticos. Éste es Draco Malfoy, el archirrival de Harry, y hará lo que sea para hacer que expulsen a nuestro héroe. Incluso enzarzarse en una pelea de sortilegios.

Menos mal que nuestro Harry es más habilidoso que los centrocampistas en pleno del Manchester United, y que siempre está dispuesto a cultivarse de nuevos trucos. Para aprender los conjuros, debes ir a la zaga de uno de tus compañeros de clase y, una vez en la escuela, seguir el ejemplo del profesor. Éste agitará su varita en distintas direcciones y tú debes imitar sus acciones. Luego, será cuestión de eliminar a los trolls que patrullan por el bosque prohibido, pelearte con tu máximo rival, Draco Malfoy, y participar en algunos partidos de Quidditch, que no es otra cosa que fútbol mágico.

Si, al contrario que el *Harry Potter* de Game Boy Color, la versión para GBA incluye el deporte que practican los magos. Como en el libro, debes montarte en tu escoba voladora e ir tras Draco para hacerte con la recordadora de Neville Longbottom. Luego, surcas los cielos para disputar un encuentro de Quidditch de vista en picado en el que no debes quitar ojo a la Snitch (una bola dorada con alas). Para atraparla, deberás descender. Péscala y serás recompensado con preciados puntos para Gryffindor.

La diversión no acaba con el Quidditch. Tras hacer el tonto por el aire, hay que pasar a asuntos más serios, ya que debes correr tras los animales de Hagrid, abrirte paso a través de un laberinto en el banco dirigido por duendes, Gringott's, y evitar que la piedra filosofal caiga en manos del malvado brujo Voldemort. Todo eso, además de explorar la enorme escuela que es Hogwarts.

Si bien se supone que *Harry Potter y la piedra filosofal* es un libro infantil, no sólo lo disfrutan los menores de 10 años. Lo mismo se puede decir del juego. Aunque lo fácil habría sido hacer un juego para niños —sólo hace falta ver el asquito de juego de Harry Potter para PSone—, ésta es una aventura complicada que deleitará a todo el mundo. ¿Para cuándo la siguiente entrega de la serie, *Harry Potter y la cámara secreta*? ●

Truco

Para pasar un arbusto, agítalo con un hechizo mágico y evita las espinas voladoras. Repite tres veces este truco y contempla cómo explota.

En ningún sitio como en casa

Cuando empieces, el sombrero seleccionador te destinará una casa. Harry se pone dicho sombrero y le toca la casa de Gryffindor. Ahora, además de encontrar la piedra filosofal, también tienes que asegurarte de que Gryffindor gane a Slytherin como la mejor casa de Hogwarts. Se te quitarán puntos por andar por ahí tras anochecer; pero, por suerte, puedes recuperarlos todos si atrapas la Snitch (esa cosa dorada que vuela) en un disputado encuentro de Quidditch.



Esto es Quidditch, y esa cosa dorada es la Snitch. Trincala y ganarás el partido. ¡150 puntos para Gryffindor!

Pero si te pillan infringiendo las reglas de la casa, despídete de los puntos del Quidditch que tanto te han costado.



Ésta es la tabla de puntos de las casas. Gryffindor va en cabeza. Sé un buen mago y ganarás la copa.

> "El profesor agitará su varita en distintas direcciones y tú debes imitar sus acciones"

ENCANTADOR

PRESENTACIÓN
Este Hogwarts de vista 2D isométrica es impresionante, y a Harry se le ve muy bien.

JUGABILIDAD
Las 29 tareas son variadas. Controlar a Potter es una delicia.

DURABILIDAD
Con 29 arduas tareas, estarás bastante tiempo con esta magnífica aventura.

DIFICULTAD
Es el juego de Harry Potter más duro que puedes encontrar.

VEREDICTO
Se trata, como los libros, de una aventura absorbente, repleta de diálogos y momentos memorables extraídos de la obra maestra de J.K. Rowling.





El modo de batalla es divertidísimo. Te incitará a comprar un cable de enlace, si aún no lo tienes.

Uno de los mejores juegos de la historia ha pasado por el rayo reductor de Nintendo

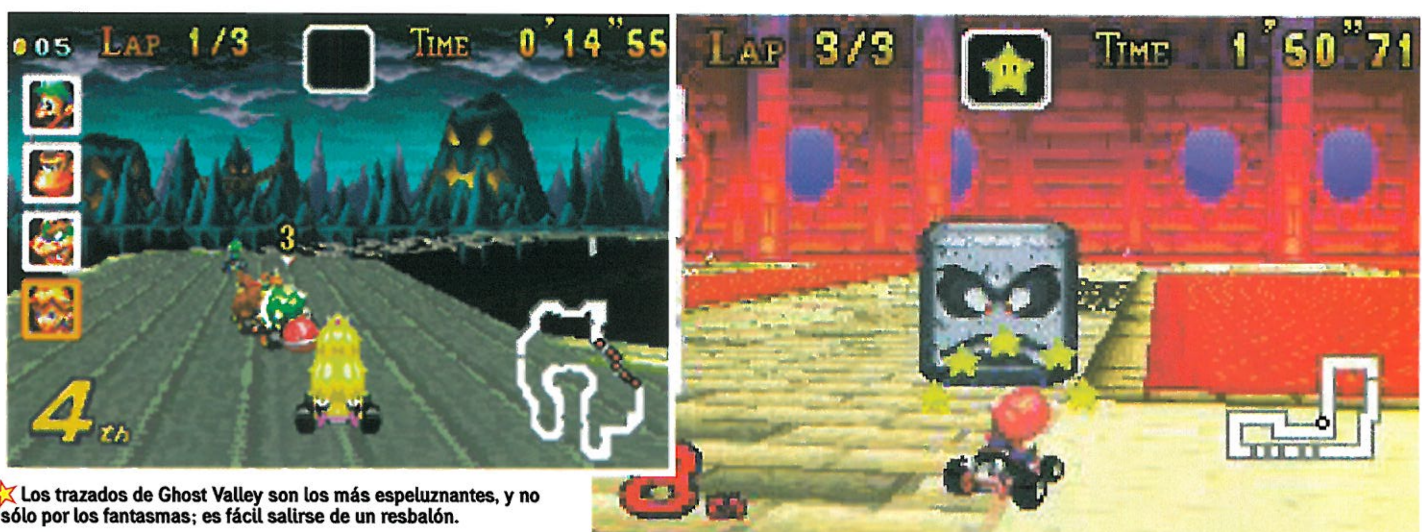
MARIO KART SUPER CIRCUIT

FICHA
- **EDITOR** Nintendo
- **WEB** www.nintendo.es
- **PRECIO** 45,04 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

M*ario Kart* forma parte de la mitología de Nintendo, lo mismo que los monos de trabajo azules, los gorilas y esos conductos verdes con pasadizos secretos dentro. El original de SNES revolucionó los juegos de carreras gracias a sus circuitos con Modo 7, su control súper preciso y sus juergas multijugador. La secuela para N64 le añadió escenarios 3D y a Wario. Así que cuando se anunció una versión para GBA, los usuarios de portátiles en todo el orbe se pusieron a babear pensando en lo que les esperaba.

Y no quedarán decepcionados. *Mario Kart Super Circuit* es fantástico. Es el mejor juego de carreras para portátil que se haya creado nunca, a la par que un serio aspirante al título de "Mejor juego para GBA".

A nivel gráfico se halla en un punto interme-



Los trazados de Ghost Valley son los más espeluznantes, y no sólo por los fantasmas; es fácil salirse de un resbalón.

Sea porque estorben o porque te distrae su careto, los Thwomps te harán meter la pata.

dio entre los dos juegos antiguos. Los circuitos planos sin detalles son muy propios de la SNES, pero los fondos de parallax scrolling y la animación de los pilotos casi le confieren un aspecto de N64 si entrecierras un poco los ojos.

Es increíble todo lo que Nintendo ha logrado meter en un cartucho de ese tamaño. Entre los 20 circuitos "estándar" se hallan escenarios ya familiares como Bowser's Castle, Ghost Valley y Copa Beach; pero también encontramos entornos totalmente nuevos, como Cheese Land, con sus chillones ratones azules, y Sky Garden, con cajas de regalos por doquier. Por si eso fuera poco, se han incluido los 20 recorridos de la versión SNES como circuitos de bonus por desbloquear, aunque aquí están bastante pelados y la verdad es que no son muy divertidos. No faltan tampoco todos los reforzadores de la versión para N64.

Los diversos modos de juego de las versiones de gran tamaño han sido fielmente reproducidos. El núcleo del juego lo forma el modo GP, en el que compites contra todos los demás personajes en una serie de copas. Con las carreras de 50 cc se divierten hasta los más negados, mientras que el ajuste de 150 cc es difícil con ganas (mucho más que el equivalente de *Mario Kart 64*, gracias a los zigzagueos salvajes de los karts de la CPU).

El modo Contrarreloj es otro elemento clásico de *Mario Kart*. Tienes para ti la pista y tres vueltas por delante para demostrar de qué eres capaz. Un corredor fantasma reconstruye los movimientos de tu mejor vuelta para que puedas ver qué haces mal. Aquí, apreciarás de verdad la exquisita conducción de los karts y podrás practicar técnicas como el derrape con acelerón. Pero la guinda del pastel de *Mario Kart* siempre han sido las opciones multijugador. Si aún no has invertido tu paga semanal en un cable de enlace, ahora es la ocasión. Incluso con un solo cartucho pueden jugar cuatro Yoshis a la vez en un circuito de un total de cuatro disponibles. Y lo que es mejor, si todos tenéis vuestro propio cartucho podréis correr en cualquiera de los recorridos del juego o, mejor aún, enzarzaros en batallas para reventaros los globos unos a otros.

Mario Kart Super Circuit destila en un solo cartucho todo lo que de bueno tienen los juegos de Nintendo y debería convertirse ya mismo en tu primera opción de compra. Es sublime desde que lo enciendes, y tan y tan difícil que tardarás semanas en desbloquear todos sus secretos.

Truco

La primera técnica de conducción que deberías dominar es el giro completo. Mantén pulsados A y B, y vira a izquierda o derecha. Así, evitarás peligros.

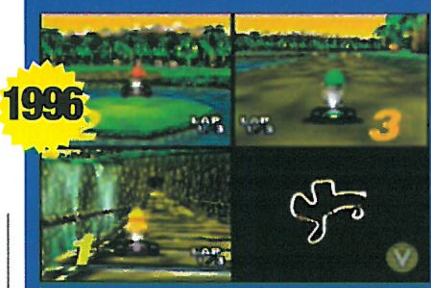
Karterista

Mario Kart Super Circuit es un pura sangre. Conozcamos su linaje...

1992

En 1992, Super Mario Kart para SNES revolucionó el género de las carreras con sus circuitos en Modo 7 y su control preciso.

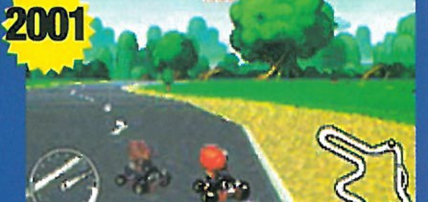
1996



En 1996, llegó Mario Kart 64. La capacidad poligonal de la N64 le brindó escenarios auténticamente 3D y un modo para cuatro jugadores a pantalla partida, aunque era un poco fácil.

Nintendo ya ha mostrado imágenes de demostración de la Game Cube con Mario y Luigi montados en un kart. Está cantado que habrá un Mario Kart de nueva generación.

2001



Mario Kart Super Circuit comprime la diversión de los dos juegos anteriores en un diminuto cartucho para GBA.

"Destila en un solo cartucho todo lo bueno que tienen los juegos de Nintendo"



EL CARTERO SIEMPRE CORRE DOS VECES

PRESENTACIÓN
Colorido y animado. Un juego de Mario por los cuatro costados.

JUGABILIDAD
Fantástica: afinada a la perfección para que sea a la vez estimulante y divertida.

DURABILIDAD
20 pistas, 20 más por desbloquear y un montón de opciones de enlace.

DIFICULTAD
Instintivo de entrada, pero ultra complicado en los niveles superiores.

VEREDICTO
Bajo la apariencia amable de Mario Kart late un corazón de acero que exigirá el máximo hasta al jugador más pintado. ¡Cómpralo ya!





La partida consiste en salvar hadas. Cuantas más liberes, más elementos del mundo se abren ante ti.

El dragoncito más cuco de la historia anda suelto salvando hadas otra vez. ¿Te suena? Vale, pero dale una oportunidad...

SPYRO SEASON OF ICE

FICHA

- **EDITOR** Vivendi/Universal
- **WEB** www.spyrothedragon.com
- **PRECIO** 54,03 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sí

Spyro tiene un problema, y no estamos hablando de su halitosis ni de las hordas de gnorcs que siempre quieren darle para el pelo. Nos referimos a su aspecto; sus juegos pueden ser buenísimos, pero ¡cómo va a ser un guerrero si es igual de mono que un gatito recién nacido!

Y eso es un error, porque es la personalidad lo que cuenta y no el aspecto del protagonista. Bueno, no, lo importante es la jugabilidad, y en ese sentido *Spyro: Season of Ice* es tan bueno como cualquier otro plataformas de GBA, incluyendo *Super Mario Advance*.

Todos los elementos del primer *Spyro* para PSone están reproducidos en perspectiva isométrica en la pantalla de la GBA. Spyro vuela por ahí, flambea a sus rivales con su aliento de fuego y la emprende a cabezazos contra los bloques de hielo que el pérfido mago ha utilizado para encarcelar a las hadas. El mago padece una terrible jaqueca y para curarse



Parecen abejas, pero estos gnorcs no se mueren cuando te pican.



Este gnorc tiene un bate; acércate sigilosamente a él por la espalda y gratínalo desde cierta distancia, si no quieres que te haga papilla.

necesita las alas de cien hadas. Debe ser que todavía no ha descubierto el paracetamol.

Aunque el argumento no es gran cosa, el juego sí lo es. De hecho, en muchos sentidos es todavía mejor que sus predecesores para PSone; Spyro tenía buena pinta en PlayStation, pero los escenarios estaban un poco vacíos y en el camino de nuestro amigo violeta se cruzaban pocos enemigos. En GBA, en cambio, los niveles rebosan gnorcs que muchas veces te noquean antes de que puedas apuntar hacia ellos tu famoso aliento de fuego. Vale, tampoco es *Resident Evil*, pero hace mucho más difícil la tarea de salvar a esas hadas.

No obstante, derrotar gnorcs y salvar hadas no es el único desafío. En el nivel de la playa, Spyro tiene que usar su aliento para mantener alumbradas las almenaras del faro. Luego, en el primer mundo de hielo, las cosas se ponen difíciles porque tienes que tocar unas campanas en una secuencia determinada y pillar a un ladrón que le ha mangado el sombrero a Lucky. Atrapar a este delincuente no es moco de pavo y, si consigues no lanzar tu GBA contra la pared en uno de los muchos momentos álgidos de frustración que vivirás, te mereces una medalla por tu paciencia. Si esto es demasiado para ti, siempre puedes dejar el nivel y seguir por otro lado, aunque las hadas son la recompensa por acabar estas tareas. Es más, para acceder a niveles posteriores necesitarás haber salvado a un mínimo de ellas. Créenos, vale la pena esforzarte porque más tarde el nivel contrarreloj al estilo *Space Invaders* es absolutamente brillante —y frenético. Ah, y mientras completas los distintos desafíos, no te olvides de coleccionar los diamantes que están esparcidos por todas partes. Con ellos puedes pagar tu acceso a algunos minijuegos; en el primero de ellos, tienes que jugar siendo Sparx y tirotear a insectos malvados. *Spyro: Season of Ice* es igual de bueno -no, de hecho, es mejor- que las versiones PSone, y ahora que *Crash Bandicoot* también está en camino hacia la GBA, nuestra consola portátil ha atraído a dos de las máximas estrellas de las plataformas fichadas por PlayStation. Ahora sólo falta *Ape Escape* y ya estaremos todos.

Truco

Utiliza el salto de Spyro para conseguir más distancia. Cuando planeas, si parece que no vas a llegar a la plataforma, aprieta rápido A dos veces y aterrizarás en la cornisa.

¡Huy, qué dragoncito más mono!

Aunque Spyro es demasiado cuco para nuestro gusto, sus juegos son los plataformas más vistosos de la PlayStation. Y los gráficos de *Season of Ice* están a la misma altura que los de *Mario Kart Advance*, *Tony Hawk's* y *Doom*. A diferencia de los títulos de plataformas protagonizados por Rayman y Mario, éste tiene una vista isométrica al estilo *Tony Hawk's* y una pinta fantástica. ¿Por qué se llama *Season of Ice* si, como veis, Spyro se dedica a salvar hadas en la playa? Bueno, no se iba a llamar *Spyro: Season of Ice, Sun, and Erupting Volcanos*, ¿no?



¡Rápido! Arréale al gnorc antes de que se gire y te dé en toda la cresta.



Recoge estas gemas; las necesitarás para pagar tu entrada a los minijuegos.



Los niveles tienen más variedad que una caja roja de Nestlé. Y disfrutarás lo mismo.

“ *Spyro: Season of Ice* es igual de bueno -no, de hecho es mejor- que las versiones de PSone“

MI AMIGO EL DRAGÓN

PRESENTACIÓN

Con su magnífica perspectiva al estilo Tony Hawk's, es el plataformas más vistoso

JUGABILIDAD

Hay un montón de cosas que hacer y mucha variedad en cada nivel, o sea que engancha.

DURABILIDAD

Vas a tardar bastante en rescatar las 100 hadas congeladas y ver todos los niveles.

DIFICULTAD

Atrapar al ladrón es muy difícil, y ése es solamente el segundo nivel.

VEREDICTO

¿Quién lo habría pensado? Las aventuras de este dragoncito amenazan las aspiraciones de Mario de proclamarse el mejor título de plataformas de la GBA.





Al activar uno de tus movimientos especiales no sólo te aseguras de que vas a infligir un daño masivo a tu rival, sino que vas a disfrutar de lo lindo. ¡Dale, dale!

FICHA

- **EDITOR** Ubi Soft
- **WEB** www.ubisoft.es
- **PRECIO** 54,06 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

El clásico de Capcom vuelve más guapo y lleno de combos que nunca

SUPER STREET FIGHTER 2 X REVIVAL

Pasamos de hacer ninguna introducción, porque ¿hay alguien que todavía no sepa de qué va esto? *SSF2* es uno de los mejores títulos de Capcom de todos los tiempos, y en su momento fue una de las mejores ofertas para SNES. Por tanto, no te molestará saber que esta nueva versión es todavía mejor que la anterior.

Para quienes nunca hayan experimentado sus delicias, *Revival* permite escoger hasta 16 personajes





Los nuevos dibujos de estética animé son fantásticos y dan un toque de frescura al juego.

distintos (y desbloquear otros dos adicionales) para enfrentarte a otro luchador en combate singular. Cada uno de ellos tiene sus puntos fuertes y débiles, desde la soberbia velocidad y las capacidades aéreas de Chung Li hasta la enorme potencia y la buena defensa de tu púgil ruso favorito. Cuando has escogido uno, tienes que usar toda tu habilidad para darle una somanta de palos a tu rival usando movimientos normales, ataques especiales y combinaciones de ambos. Si ganas dos veces seguidas a uno, te enfrentas al siguiente y al final te esperan los cuatro *final bosses*, que son todavía más difíciles. Dicho de otra forma, no ha cambiado nada de nada, pero como siempre ha sido muy bueno no nos podemos quejar.

Como cabría esperar de una compañía que lleva casi 20 años produciendo juegos de lucha de los mejores, *Revival* constituye una experiencia magnífica a los mandos de la GBA. Todo funciona increíblemente bien en la pantallita de tu consola, aunque ésta sea un poco oscurita, y los *sprites* están excepcionalmente bien animados y detallados. Además, Capcom ha incluido nuevas secuencias finales y gráficos artísticos de tipo animé para todos tus personajes favoritos, cosa que sirve para mantener la frescura y el atractivo del juego.

Sin embargo, es la jubabilidad en estado puro de este título lo que de verdad te mantiene pegado a tu GBA. Todos los personajes están perfectamente equilibrados y son muy variados, lo que garantiza que con independencia de contra quién estés luchando no tendrás que variar tu táctica para vencer. El sistema de lucha de *Street Fighter* ha sido refinado y reajustado, o sea que no te sorprendas cuando veas que el juego es realmente sólido. Si te limitas a toquetear y martillear los botones no ganarás, a diferencia de lo que sucede en muchos juegos de lucha de inferior calidad. Tienes que conocer bien los puntos fuertes y las tácticas de tu personaje y necesitas habilidad para encadenar el repertorio de ataques y movimientos especiales.

Para redondearlo, Capcom ha añadido una variedad de modos Time Attack y Survival que garantizan hasta cierto punto la longevidad del título en modo de un jugador. Naturalmente, sin embargo, el modo multijugador es donde *Street Fighter* da lo mejor de sí mismo. Encuentra a un amigo con una copia del juego y perderás la cuenta de las horas que os vais a pasar repartiendo mamporros. Sin duda, éste es un título imprescindible para tu colección GBA.

Truco

Activa tantos movimientos especiales como puedas para acabar con tus rivales y, al completar el juego, conseguirás un personaje nuevo.

No te rompas las manos

No es broma. *Street Fighter* es tan difícil en algunos momentos —sobre todo en los niveles superiores— que los dedos pueden llegar a dolerte mucho tras dos horas de estar dándole. Como también sucede en *Mario Kart*, tienes que usar constantemente los botones L y R para abrirte paso en el juego.
Tradicionalmente, *Street Fighter* usa seis botones: tres para puñetazos de distinta potencia y tres para patadas. Para poner en marcha los combos tienes que dominar la coordinación. Si mantienes apretado el botón de ataque ligero una fracción de segundo más, ejecutarás un ataque medio. Puede parecer muy difícil al principio, pero con un poco de práctica se convierte en algo natural para ti.




Para hacer bien los combos tienes que usar todos los botones de la GBA, o sea que necesitas más tentáculos que un pulpo.



Si acabas un combate con un movimiento especial, la pantalla se convertirá en un caleidoscopio de locura psicodélica. Muy satisfactorio, sobre todo si te apetece regodearte.

Ryu le enseña al ruso este lo que vale un peine. Tus favoritos de siempre vuelven a la acción con todo el repertorio de movimientos y combos.

EN LA CALLE TE ESPERO

PRESENTACIÓN
Nuevos dibujos buenísimos y unos controles intuitivos y soberbios. Excelente.

JUGABILIDAD
Luchas rápidas, frenéticas, con personajes de mucho relieve.

DURABILIDAD
Encuentra a otro aficionado y tira el reloj a la basura, porque perderás el control de las horas

DIFICULTAD
En los ajustes más difíciles, será un desafío de verdad para los más experimentados..

VEREDICTO
Tan fantástico como siempre ha sido: es como tener la máquina arcade en el bolsillo. Vale la pena comprarlo.



PLANET MONSTERS

Retrotráete dos décadas con la compilación súper retro de Namco



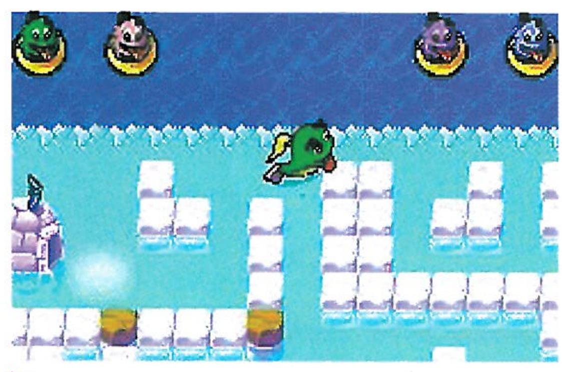
FICHA

- **EDITOR**
  Virgin/Titus
- **WEB**
  www.titusgames.com
- **PRECIO**
  54,03 €
- **GUARDAR**
  Contraseña
- **ENLACE**
  Sí
- **DISPONIBLE**
  Sí

"Un juego para aplastar rivales en un laberinto, muy al estilo de Bomberman"

Ten tu cable de enlace a punto, porque este desquiciado juego de puzzles de vista en picado se hace repetitivo si juegas tú solo. Aunque a primera vista parece un clon monín de *Pokémon*, en realidad es un juego para aplastar rivales en un laberinto, muy al estilo de *Bomberman*.

Hay 40 niveles de formas irregulares dispuestos a lo largo de 8 mundos, y cada mapa se compone de bloques pequeños. Para liquidar a los oponentes, empujas un bloque contra el jugador que pase por ahí y, ¡chaf! Siempre hay cuatro jugadores en el ajo —si juegas solo, los controla la CPU. Cada mapa contiene una pequeña selección de ítems para darle emoción al asunto: los muelles, por ejemplo, te permiten brincar por encima de los bloques, mientras que las pistolas de gelatina dejan a tu contrincante pegado al suelo, ofreciéndote un blanco fácil. Sí, pistolas de gelatina.



No puedes caerte al mar desde el borde, pero sí empujar a los enemigos golpeándoles con bloques.



El mapa esquemático en la esquina inferior derecha te muestra dónde están los rivales respecto a tu posición.

Truco
Al vértelas con un jefe, lánzale bloques para irle desgastando la armadura, pero mantente lo más lejos posible ¡porque puede engendrar otros monstruitos que vayan a por ti!

Cada uno de los laberintos, de temática propia, se encuentra habitado por feas criaturas que te matarán si te tocan. Esto al principio molesta mucho. A menudo, perderás por haberte precipitado contra un pingüino gigante, no porque tus adversarios hayan sido más vivos. Sin embargo, lo de maltratarlos también a ellos pasa a ser pronto parte del encanto del juego.

En la partida para un solo jugador, debes enfrentarte a un jefe antes de que se pueda considerar completado el planeta. Estos niveles son especialmente frenéticos y divertidos: todo lo que no está fijo al suelo se convierte en un arma arrojadiza con la que atizar a la bestia. Aunque los mapas son enormes y están construidos con esmero, de forma que cada escenario sea más duro que el anterior, sólo las sesiones multijugador harán que vuelvas a jugar una y otra vez a este título.

BOMBERMAN A RÉGIMEN

PRESENTACIÓN
Se pasa de cuco. Los niveles son tan almibarados que se te pican los dientes.

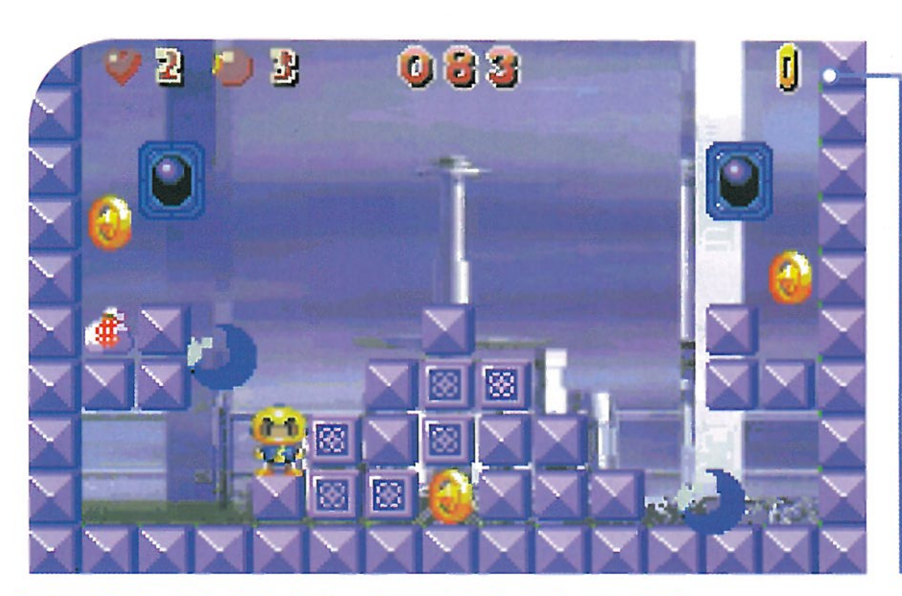
JUGABILIDAD
Sin emociones, pero divertido a ratos. Un poco más de innovación habría estado bien.

DURABILIDAD
Niveles a mansalva, y especialmente bueno con tus amigos (o mejor, enemigos).

DIFICULTAD
Una progresión bien ajustada en el modo para un solo jugador.

VEREDICTO
Un juego de puzzles rápido y competente, pero, como alternativa a Bomberman, Planet Monsters no logra atraer igual.







¡Tang Tang. Matemática elemental, ¿eh? Pero, ¿cómo se llamará la secuela?

TANG TANG

Nada que ver con la bebida. Y menos, con el mal sabor de boca que te deja...

FICHA

- **EDITOR**
  Proein/Take Two
- **WEB**
  www.capcom.com
- **PRECIO**
  60,04 €
- **GUARDAR**
  Batería (sólo récords)
- **ENLACE**
  No
- **DISPONIBLE**
  Sí

"Algunos fallos evidentes se llegan a cargar lo que podría haber sido un juego agradable y peculiar"

Tang Tang es el último de una larga y distinguida serie de puzzles plataformeros de una sola pantalla que incluye clásicos de la categoría de *Rainbow Islands*, *Parasol Stars* y, por supuesto, *Bubble Bobble*. Pero ¿hace honor *Tang Tang* a su pedigrí? ¿O no es más que una pobre imitación? Veamos...

Pues sí, lo es. Pero eso no quiere decir que *Tang Tang* sea malo; es sólo que tiene fallos y resulta bastante mediocre. Tras elegir un soldado de un equipo formado por cuatro (cada uno de los cuales parece un cruce trillado entre Budgie el helicóptero, Bomberman y los Ice Climbers de Nintendo), debes usar tu pico y los bloques para recoger... cosas. En tu camino se interpondrán muchos obstáculos además de tipos malos, y el éxito siempre se cobra su precio; por lo general, una o dos vidas por nivel. Es complicado, eso está claro. Luego está lo especial del *look* de *Tang Tang*. Es raro de narices; no es en plan lápiz de colorines tamaño familiar, no es siquiera la típica chifladura japonesa, sino una mezcla irritante de muchos estilos de dibujos animados. Está muy bien, pero resulta extraño. Y lo mismo puede decirse de la jugabilidad, que bebe de *Worms* casi tanto como de *Bubble Bobble*. Verás, puedes construir bloques y escalarlos; también, puedes hacerlos caer y colarte por los huecos que quedan. Pero eso es algo que puede resultar algo confuso. ¡Qué cosas! Hay, no obstante, algunos fallos evidentes que se llegan a cargar lo que podría haber sido un juego agradable y peculiar. Por ejemplo, el único modo de juego existente es la partida individual: una colección de 120 niveles, que hay que volverse a pasar desde el nivel 1-1 todas y cada una de las veces que empiezas. O sea, algo increíblemente frustrante; más, teniendo en cuenta que no hay una opción multijugador. Si no te has cansado de él tras estar un día dale que te pego, es para darte unas palmaditas en el hombro.



Por muchos rotulitos de nivel a lo Bubble Bobble que le pongan, la jugabilidad de Tang Tang da pena.

Es demasiado difícil y le falta emoción. No tiene gancho.

Truco

No te compres este juego. Si te lo han regalado, no lo abras: cámbialo por cualquier otro.

ENLADRILLADO

PRESENTACIÓN
Tang Tang tiene un no sé qué raro. Inquieta un poco, la verdad.

DURABILIDAD
120 niveles siempre, ya que se te obliga a jugar desde el primero en adelante.

JUGABILIDAD
Bastante decente, si bien un poco rara y anticuada.

DIFICULTAD
Más frustrante y limitado que difícil. ¡Puaj!

VEREDICTO
Tang Tang es una especie de Frankenstein, en el que elementos de clásicos del ayer se han ensamblado con un resultado horrible.





El festival de tiros se vuelve más y más frenético a medida que avanzas en el juego. Te encantará.

DOOM

Id Software ha reducido el tamaño de su soberbio shooter para la nueva generación de consolas, y el resultado es apabullante

Todos sabíamos que estaba en camino, pero nunca auguramos –o no creímos– que llegaría a ser tan bueno. Si alguien nos hubiera dicho hace ocho años que estaríamos jugando a *Doom* en una consola de bolsillo gracias a un cartucho más pequeño que una chocolatina, le habríamos incrustado en el cráneo la CPU de su miserable 386 a 16 MHz... bueno, o quizás no. En cualquier caso, ahora es una realidad y cuando la descubras te va a encantar.

No creemos que exista alguien que nunca haya oído hablar de *Doom* pero, por si no estás muy familiarizado con él, esta es la historia: eres un marine muy duro de pelar en un entorno 3D con mapas de texturas. Tienes un montón de armas mortíferas a tu disposición y las usas para matar, matar, matar, matar y matar. El objetivo es siempre encontrar la salida hacia el nivel siguiente, en el que repites el proceso anteriormente descrito sólo que con más malos a los que reventar la sesera. Bastante sencillo, pues, y precisamente por ello ha tenido tanto éxito. Olvídate de objetivos especiales para cada misión y de estrategias de infiltración; limítate a agarrar la escopeta y a escupir plomo contra todo lo que se interponga entre ti y la puerta de salida. Por el camino puedes recoger munición, corazas de protección, botiquines de vida, armas extra y encontrar salas secretas, en las que normalmente hallarás montones de todas estas cosas.

FICHA

- **EDITOR** Proein/Activision
- **WEB** www.activision.com
- **PRECIO** 60,04 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

La pregunta, entonces, es si resiste la comparación con



★ **No te bastará con la pistolita si quieres sobrevivir. ¡Corre a por una ametralladora!**



★ **Los gruñidos porcinos de los diablillos suenan igual que en el original y, con toda seguridad, harán que te estremezcas.**

la versión para PC. Y la respuesta es que sí, y que lo hace de forma excepcional. Por un lado, es cierto que hay un paso bastante grande hacia atrás en resolución y en claridad, algo que ya era de esperar en la pantalla pequeña. Sin embargo, durante las partidas esto no resulta demasiado perceptible. De hecho, todo tiene una pinta fenomenal. El modo para un jugador se ejecuta a una velocidad alarmante, cosa que contribuye mucho a mantener la atmósfera frenética del viejo *Doom*.

En cuanto al diseño de los niveles, todo está en su sitio. Todos los secretos están donde estaban en la versión para PC, los enemigos y los objetos se encuentran aproximadamente en los mismos sitios, e incluso los efectos de sonido reproducen fielmente los del hermano mayor de este *Doom* para GBA. El sonido hidráulico de las puertas que se alzan, los gruñidos de los monguis y la descarga del BFG se parecen tanto a los de la edición original que no tardarás en verte inmerso en tus recuerdos de los viejos tiempos.

¿Qué queda por decir? Esto es *Doom*, con la única diferencia de que te lo puedes llevar a cualquier lado. Tan sólo por este motivo, ya deberías estar haciendo cola en la tienda para comprar una copia (y, si todavía no la tienes, tu GBA). De hecho, sería igual de importante que convencieses a tus amigos para que hiciesen cola contigo, porque si unes cuatro GBAs, puedes montar unas matanzas multijugador de aúpa. El modo para un jugador es magnífico, pero las partidas *deathmatch* multijugador son diversión en estado puro. Vale, el juego funciona más lento que en el modo para un jugador, pero lo importante es que la puedes liar a escopetazos con tus amigos en el asiento de atrás del autobús.

Por si todavía no has captado el mensaje, especificaremos que te recomendamos encarecidamente que compres este clásico inmediatamente. No lo lamentarás por los años que vivas. Es fantástico.

Truco

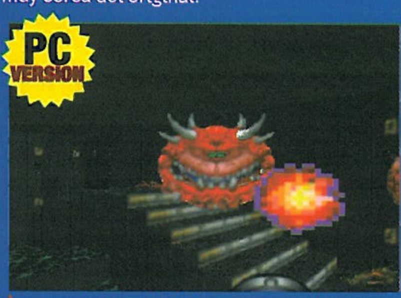
El mando tiene muchísimas configuraciones. Te sugerimos que uses los botones laterales para correr en círculos, pero no dejes de apuntar hacia el centro. Esta táctica es esencial para sobrevivir.

Mejor imposible

Para que te hagas una idea de cómo es la versión GBA en comparación con la original, aquí tienes dos capturas de pantalla. La versión para portátil es un poco inferior en definición, pero en la pantalla pequeña esto no marca casi ninguna diferencia. Aun así, *Doom* para GBA mantiene sus entornos repletos de texturas, incluso en el suelo y el techo, que le ponen muy por encima de sus rivales. La profundidad de campo también es muy acertada y deja en evidencia a títulos como *Backtrack*. Pero lo que cuenta de verdad es la jugabilidad, y la versión GBA está muy cerca del original.

GBA VERSION

★ **Los monstruos han sido reducidos, pero siguen siendo igual de terroríficos.**



★ **Los gráficos del PC son un poco más detallados gracias a su mayor pantalla.**



★ **El rifle siempre ha sido nuestro favorito, sobre todo en las distancias cortas y con mucho público.**

"El modo para un jugador es magnífico, pero las partidas deathmatch multijugador son diversión en estado puro"

DOM-DI-DUM

PRESENTACIÓN

La resolución es justita, pero tiene la misma pinta y suena igual que el original.

JUGABILIDAD

Festival de tiros absorbente que te provocará palominos cada vez que dobles una esquina.

DURABILIDAD

Incluso si no tienes tres amigos más con sus respectivos cartuchos, te costará dejar de jugar.

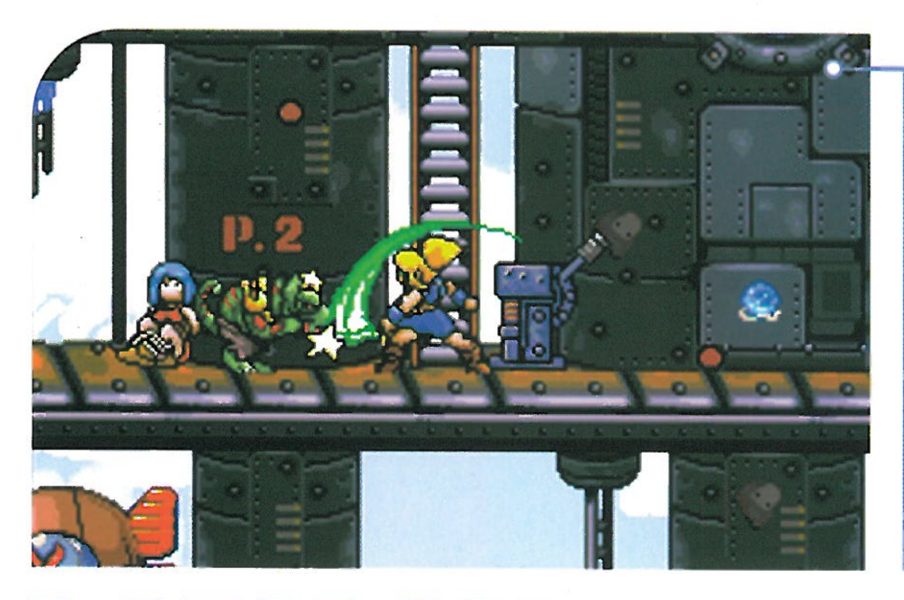
DIFICULTAD

En los modos de mayor dificultad, necesitarás toda la ayuda que puedas conseguir.

VEREDICTO

Otro título absolutamente imprescindible para la consola portátil de Nintendo. Si tienes Mario Kart, éste debería ser tu próxima adquisición.







LADY SIA

Cuero, anillos mágicos, de mutantes y una bruja con espada. Lady Sia enseña a Xena cómo se hacen las cosas...

FICHA

- **EDITOR**
  TDK
- **WEB**
  www.tdk-mediactive.com
- **PRECIO**
  No disponible
- **GUARDAR**
  Batería
- **ENLACE**
  No
- **DISPONIBLE**
  Sin determinar

"La absoluta calidad y animación de los excelentes gráficos hacen que jugar sea un placer"

No es el juego más esperado del planeta, eso es verdad (¿Lady-qué?, ¿quién?), pero resulta bastante encantador. La historia no sorprende a nadie: princesa guerrera que ha sido hecha prisionera debe escapar de sus viles captores y salvar al mundo de poderes malignos; pero está envuelta en un hábil juego de plataformas que la hace desafiante, absorbente y muy divertida.

Al tomar el control de la bruja espadachina en cuestión, viajarás por la geografía virtual, liberando pueblo tras pueblo de los malvados Minions mediante el combo multiataque de tu espada y un limitado repertorio de movimientos mágicos. Después de cada grupo de niveles te encontrarás con un imponente jefe que, una vez vencido, te permitirá alcanzar la próxima serie de niveles.

Estas aventuras plataformeras no tienen mucha salida en la GBA hoy en día, pero no te desanimes. Aunque nosotros nunca le demos demasiada importancia al nivel gráfico de un juego, en *Lady Sia* sí que realmente marca la diferencia y lo sitúa por encima del resto.



Si los mutantes te dan demasiados problemas, el anillo de Lady Sia puede conjurar unos hechizos muy poderosos.



En ocasiones, tendrás que montar en el fiel pájaro de Sia para participar en divertidas carreras a mitad de algún nivel.

Truco
Recuerda que el combo desplaza a Sia hacia delante con cada golpe de espada. ¡Si estás cerca de un abismo te caerás por él!

La absoluta calidad y animación de los excelentes gráficos hacen que jugar sea un placer, incluso en las condiciones de luz más pobres –¡a ver si aprenden los diseñadores de *Castlevania*!

A pesar de todo, *Lady Sia* tiene sus fallos. A menudo puede ser injusto con los movimientos de algún enemigo desagradable, que son inevitables a veces y que, por lo tanto, tienes que memorizar meticulosamente para poder avanzar. Pero, si lo que buscas es un desafío, entonces no te defraudará. Cuando un juego es tan hermoso como éste las pegas se perdonan fácilmente.

DIVERSIÓN SIN DISTRACCIÓN

PRESENTACIÓN
Imponentes gráficos y fantástico scroll. Delicioso.

DURABILIDAD
24 amplios niveles que no te importará volver a visitar.

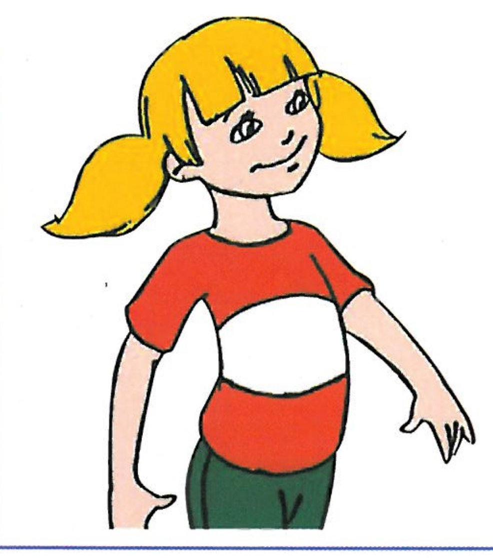
JUGABILIDAD
Un típico plataformas con cuchillos y espadas, muy al estilo de Castlevania.

DIFICULTAD
Algunos de los últimos niveles son realmente difíciles; incluso frustrantes.

VEREDICTO
Acción plataformera bellamente presentada que, pese a fallar en algunos sitios, bien merece un vistazo. Muy bien.







INSPECTOR GADGET ADVANCE MISSION

Marchando otro juego de plataformas...

FICHA

- **EDITOR** Virgin
- **WEB** www.lspcom.com
- **PRECIO** 54,03 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

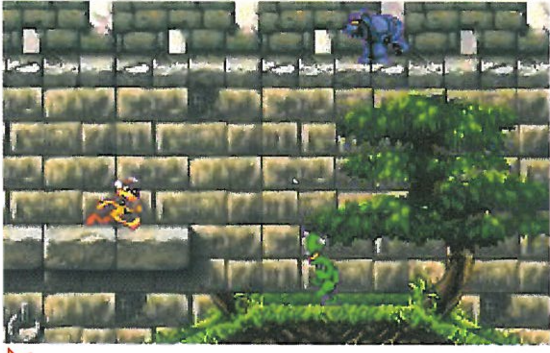
"Los niveles son inmensos y te llevará tiempo explorarlos si quieres recolectar todos los objetos"



Truco

Utiliza a Brian para explorar y cambia de personaje cuando se preste. El doble salto mortal del perro sirve para acabar el juego de forma más rápida

Disfrazado de pingüino, Brian pasará inadvertido entre los enemigos...



Salta a una plataforma, recoge objetos, mata a malos. Tendrás la sensación de haberlo jugado antes...

Oh, no! El malvado Dr. Claw, al frente de la organización MAD, ha inventado unas diabólicas máquinas que se apoderan del pensamiento humano y vuelven majara a todo el mundo. O algo así. Un caso a la altura del Inspector Gadget...

Como todo fan de este peculiar agente sabrá, ¿qué sería de él sin su sobrina Penney y su perro Brian? Por esa razón, controlarás a los tres personajes. Sin embargo, sólo el Inspector puede utilizar los gadgets que te encontrarás de vez en cuando. Penney, por su parte, es capaz de manipular robots y detonarlos por control remoto con su libro-ordenador; mientras que Brian ejecuta un doble salto mortal muy útil, lo que le permite encaramarse a las plataformas más altas.

Hay montones de monedas esparcidas por ahí, además de una infinidad de otros objetos. Los secuaces del Dr. Claw están en todas partes, pero para matarles tienes que pararte y atacarles de cerca. Puesto que se necesitan varios aciertos para que algunos de ellos mueran, la jugabilidad puede ralentizarse hasta llegar al paso de tortuga. El juego no destaca, pues, por la fluidez.

Los niveles son inmensos y te llevará tiempo explorarlos si quieres recolectar todos los objetos que contienen. O si no, puedes pasar por completo de ellos y dirigirte directamente al transmisor que debes hacer estallar al final de cada nivel, con lo que ahorras bastante tiempo. A no ser por los gadgets que aparecen para ayudarte a avanzar camino, tales como mochilas propulsoras y trajes antigravedad, la lista de puzzles es corta y los niveles son bastante sencillos. Se trata de un plataformas aceptable. Los fans de los dibujos animados aún disfrutarán, pero no tiene nada de extraordinario.

Si buscas un reto, te aconsejamos que lo busques en otra parte.

DE SALTO EN SALTO

PRESENTACIÓN
La animación de los alocados gadgets es calcada a la serie de dibujos animados.

DURABILIDAD
Los niveles son largos, pero te los pulirás en un santiamén...

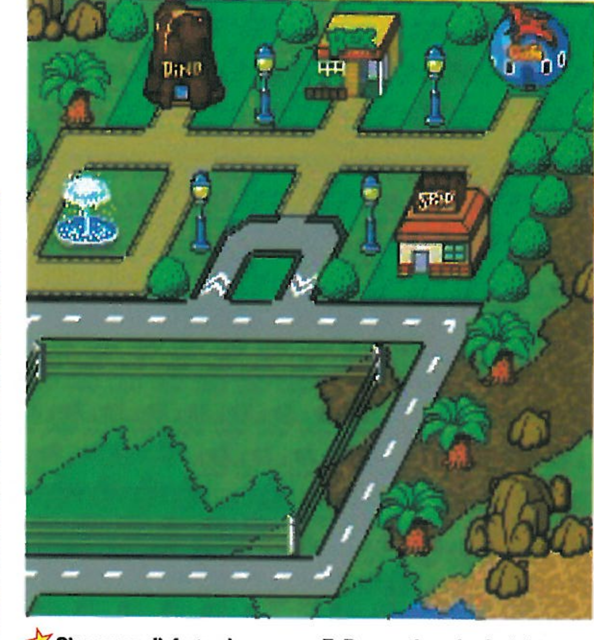
JUGABILIDAD
Un plataforma tradicional. Se trata de recorrer escenarios y buscar objetos.

DIFICULTAD
No plantea ningún reto, especialmente si pasas de los objetos recolectables.

VEREDICTO
La primera versión para GBA del Inspector Gadget no es excelente, pero tampoco terriblemente mala. Un juego de plataformas sin innovaciones.







Si esperas disfrutar de enormes T-Rex sembrando el pánico por doquier, será mejor que busques en otra parte.

JURASSIC PARK III: PARK BUILDER

Un juego de construcción con dinosaurios de por medio

FICHA

- **EDITOR** Konami
- **WEB** www.konami-europe.com
- **PRECIO** 51,03 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sin determinar

"El juego observa las enseñanzas del todopoderoso *Theme Park*"

Por fin tienes la oportunidad de meterte en el pellejo de Richard Attenborough, de manipular material genético y esperar a que ocurra lo peor. Empiezas la partida con un millón de pavos en el bolsillo, algunas muestras de ámbar infestadas de moscas, y más metros de alambrada de los que puedes cargar. Si eres regordete, de barba cana y llevas gafas, ya tienes mucho ganado.

El juego observa las enseñanzas del todopoderoso *Theme Park*, rey del género. Se trata de repartir edificios por todo el mapa, comunicarlos mediante calles, abrir las puertas del parque, y rezar para que vengan muchos visitantes. La diferencia radica en que, en esta ocasión, también puedes controlar a los cerebritos que están a tu servicio mientras excavan en pos de ámbar, extraen ADN fosilizado y lo transforman en atracciones dinosáuricas de esas que ponen los pelos de punta.

El manual de poco sirve, y no existe tutorial alguno, de modo que la primera vez que te aventures con este juego te pasarás la mayor parte del tiempo pululando entre las atracciones más vistosas o averiguando el precio de una hamburguesa para los niños. Pero con un trabajo de investigación exhaustivo, y un poco de suerte, la trama comenzará a tener sentido. Entonces, *Park Builder* se convertirá en esa experiencia adictiva tan característica de los títulos de este subgénero de la creación y explotación de parques temáticos.

El fallo es que la variedad de edificios a tu disposición es muy limitada, por lo que al final todos los parques acaban pareciéndose un montón. En última instancia, centrarás todo tu interés en mantener y educar a los pequeños dinosaurios que nacen cada día, al más puro estilo Pokémon. Y no es de extrañar, ya que encontrarás más de 140 especies: además, puedes intercambiar el ADN con tus amigos. Lástima que en ningún momento vayas a ver a tus creaciones cretácicas merendándose a un niño o persiguiendo a un Jeep. Hubiera estado bien.



Entonces le pongo tres huevos, ¿no? Prepárate para conversaciones tan interesantes como esta.



Un título muy ambicioso que, en el fondo, no ofrece nada nuevo. Estadísticas no faltan, eso sí.

Truco

Procura que la ruta del autobús pase por todos los garitos de los dinosaurios. Por alguna razón desconocida, los visitantes que van a pie no pueden ver a través de las vallas.

DIVERSIÓN JURÁSICA

PRESENTACIÓN
Muy buena. Lástima del pésimo manual.

JUGABILIDAD
Absorbente y adictiva, sobre todo gracias a los dinosaurios.

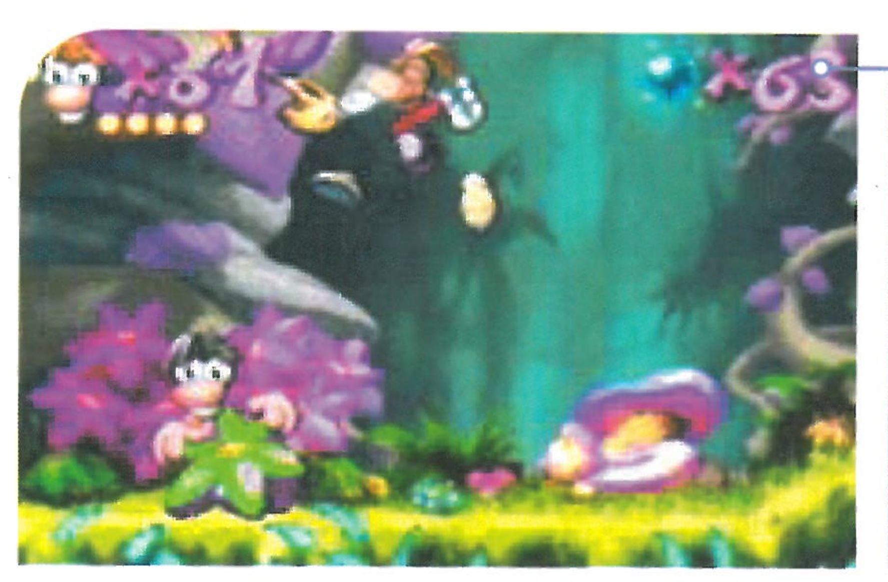
DURABILIDAD
Horas y horas de diversión, siempre y cuando no te aburran los análisis de ADN.

DIFICULTAD
Complicado al principio, aunque luego la cosa se sosiega.

VEREDICTO
Algo limitado en el apartado de la construcción de parques, pero de diseño impecable y dificultad considerable.









RAYMAN ADVANCE

El héroe cánido de Ubi Soft nos vuelve a conquistar con sus aventuras

FICHA

- **EDITOR**
  Ubi Soft
- **WEB**
  www.ubisoft.es
- **PRECIO**
  54,06 €
- **GUARDAR**
  En cartucho
- **ENLACE**
  No
- **DISPONIBLE**
  Sí

"Por suerte, la versión Advance no es tan endiabladamente difícil como la de PlayStation"

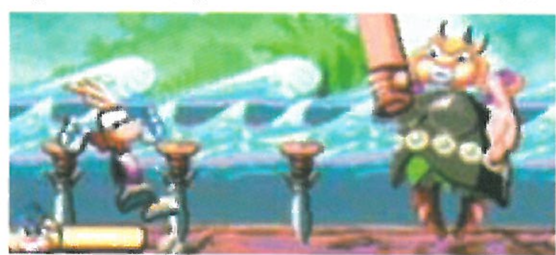
Cuál es el secreto de *Rayman*? Es fantástico en cualquiera de sus encarnaciones. A decir verdad, hay pocos juegos que hayan pasado por tantas consolas con resultados tan excelentes. De alguna manera, *Rayman Advance* es una conversión fiel de la versión PlayStation y preserva casi íntegramente su celebrada belleza gráfica.

Truco
Para llenar tu barra de vida, pausa el juego y pulsa L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo y R.

Por suerte, la versión Advance no es tan endiabladamente difícil, de modo que incluso los jugadores menos avezados en el género de plataformas podrán disfrutar de sus delicias. Por lo tanto, si en su día arrinconaste el juego de 32 bits, ha llegado la hora de darle una segunda oportunidad al héroe más carismático de Ubi Soft. Además, esta compañía editora ha dispuesto que puedas guardar las partidas en la batería, pues un sistema de passwords hubiera resultado un problema a la hora de moverte atrás y adelante entre niveles. Además, guardando así, puedes interrumpir la partida y reanudarla en cualquier momento.

Rayman no ha sido un juego monótono en ninguna de sus versiones, y en su versión *Advance* los niveles siguen siendo tan variados como siempre. De este modo, algunos tienen un trazado de scroll clásico, con saltos entre plataformas, pero otros se caracterizan por su insólito diseño, como aquel en que Rayman vuela vertiginosamente sobre un mosquito al que derrotó previamente. Es verdad que el juego puede parecer un poco soso nada más empezar, pues Rayman se debe conformar en un primer momento con caminar y saltar. Pero a medida que supera desafíos, adquiere diferentes habilidades: puede propinar puñetazos, colgarse de repisas, etc. hasta por fin conquistar el vuelo estilo helicóptero merced a sus preciosas orejas. Esta consecución gradual de nuevos poderes alienta al jugador a seguir avanzando. En lo que respecta al apartado gráfico, el nivel de detalle en los escenarios es impresionante y demuestra las capacidades de la Game Boy Advance para desplegar colores en pantalla. Asimismo, la animación brilla por su fluidez y naturalidad, excepto cuando hay demasiados sprites en pantalla. Por otro lado, algunos elementos se ven algo pixelados, como si los hubieran aumentado de tamaño respecto a su diseño inicial sin aumentar proporcionalmente su resolución. Aun así, la calidad de los gráficos y los movimientos es, en conjunto, extraordinaria.

En definitiva, nos hallamos ante un juego de aventuras de primera categoría, con una jugabilidad mágica y gráficos maravillosos. No es nada revolucionario, pero te hará pasar muchos ratos estupendos.



Rayman deberá recorrer sesenta niveles llenos de peligros y emociones.



Los seis mundos de Rayman Advance compiten en belleza y exhuberancia visual.

VER PARA CREER

PRESENTACIÓN
Los gráficos son maravillosos, la animación es fluida y los fondos parecen obra de un pintor famoso.

JUGABILIDAD
Fantástica, pero no aporta nada que no hayamos visto en otros plataformas de calidad.

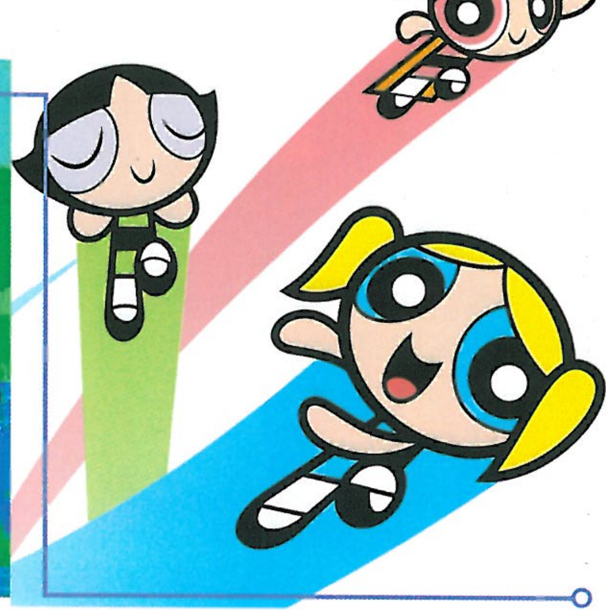
DURABILIDAD
Considerando su dificultad y tamaño, tienes Rayman para mucho, mucho tiempo.

DIFICULTAD
Un juego difícil, aunque por suerte no tanto como para desanimarte a seguir intentándolo.

VEREDICTO
Un regalo para la vista. La animación es fantástica y los escenarios una preciosidad.







LAS SUPERNENAS MOJO JOJO A - GO - GO

Azúcar, especias, el Elemento X, un mono criminal que es un genio... Ya lo has visto en la tele, ¿no?

FICHA

- **EDITOR** Ubi Soft/Bam!
- **WEB** www.bam4fun.com
- **PRECIO** 54,06 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Febrero

"Pese a su espíritu de dibujos animados, lo último de las Supernenas es un juego de tiros falto de inspiración"

Estas chicas con coletas resultan unas superheroínas insólitas. Aun así, la serie de animación de Cartoon Network sobre Pétalo, Burbuja y Cactus tiene un tono irónico que hace que hasta los más creciditos se enganchen a sus aventuras infantiles en Townsville. Las tres pequeñas damas aparecen ya en tres aventuras para Game Boy Color, y ahora han dado un súper salto hacia la Advance para seguir machacando villanos.

Por desgracia, el desarrollador, Bam!, ha tomado los personajes de las Supernenas y los ha ubicado en un shoot'em up de scroll horizontal más bien insípido. Vale, tiene siete niveles enormes y permite partidas enlazadas en las que cada uno de los jugadores puede controlar a una supernena. Pero esta



Supernenas para GBA se distingue de los shooters al uso porque puedes arrancar objetos del entorno.



¡Recórcholis! ¡Si es el mismísimo Mojo Jojo! *Y* con una silla voladora equipada con utensilios de jardín, nada menos.

batalla contra el malvado Mojo Jojo y sus mobots funciona como un clon de *R-Type*, pues te limitas a ir de izquierda a derecha, en plan *Defender*, disparando rayos oculares a las hordas de monstruos de metal. Los poderes visuales de nuestras heroínas se pueden potenciar con ítems, y también pueden agarrar ciertas partes del decorado para lanzárselas al enemigo, que es un detalle que no está nada mal. Es gratificante tirar de un cacho de la propia maquinaria de Mojo Jojo y arrojársela a su escuadrón de esbirros.

Es una experiencia ardua, ya que sólo hay un nivel de dificultad y cuesta lo suyo. Con todo, aunque no alcanza el espíritu de los dibujos animados, lo último de las Supernenas es un juego de tiros aceptable que te hará pasar un buen rato.

Truco

Suele ser más fácil evitar a una oleada de enemigos que afrontarla. Si eso significa que has de volar bajo, ten cuidado con los coches o los villanos de tierra, podrían chocar contigo.

«OJITO» CON ELLAS

PRESENTACIÓN
Muchos detalles de los dibujos que agradarán a los fans del programa.

DURABILIDAD
Aunque los entusiastas de los shoot'em up disfrutarán del reto, la mayoría se aburrirá

JUGABILIDAD
Repetitiva: es como jugar a un Defender o un R-Type del año de la pera.

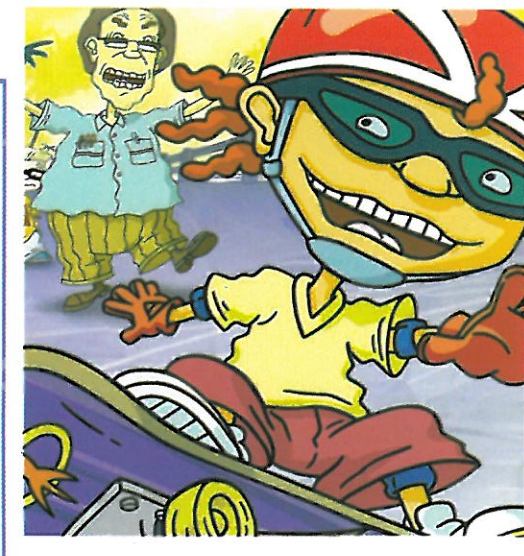
DIFICULTAD
Difícil desde el principio, pero pronto te aprenderás las pautas de ataque.

VEREDICTO
Un valiente intento de hacer algo un poco diferente con una licencia. Es una pena, pues, que el juego no acabe de despegar.









ROCKET POWER THE DREAM SCHEME

¡Anda, niño, lárgate con el patinete a otra parte!

FICHA

- **EDITOR**
  Proein/THQ
- **WEB**
  www.thq.co.uk
- **PRECIO**
  63,04 €
- **GUARDAR**
  Contraseña
- **ENLACE**
  No
- **DISPONIBLE**
  Sí

"Otto recorrerá los 16 niveles con un skateboard, unos patines en línea, un bastoncito saltarín y a pie"

Si te pegas un atracón antes de acostarse, tendrás unas pesadillas horribles. Esto es lo que te sucederá cuando juegues siendo Otto, uno de los protas de *Rocket Power*. Mientras duerme, el pequeño Otto sueña que el malvado Doctor Stimpleton captura a su hermana Reggie y a sus colegas Sam y Twister.

Truco

Cuando saltes hacia una plataforma, intenta cambiar de los patines a los pies mientras estás en el aire. Así aumentarás las posibilidades de aterrizar bien y no caerte.

En sí, esto no sería tan malo si Otto pudiera despertar, pero como no puede tendrá que recorrer los 16 niveles con un skateboard, unos patines en línea, un bastoncito saltarín y a pie. Todo ello, a fin de encontrar a su gente e impedir que el doctor utilice su dispositivo Stimpleton para convertir el beatífico pueblecito de Ocean Shores en un indeseable lugar de veraneo para gamberros llamado Seaside Polka Resort. ¡Qué faenón! El juego también tiene algo de pesadilla, porque hay demasiados engorros y pequeñas frustraciones como para que sea divertido. Para comenzar, el monopatín y los patines en línea son demasiado sensibles; tienes que saltar



A medida que avanzas por los niveles, se desbloquean varios personajes y puedes usarlos.

Choose Your Rocket Dude:
OTTO
Skateboard:
rollerblade:
foot:
Only Otto is available now, press START to play

Tienes que hacer todos y cada uno de los saltos con una precisión exacta, o si no te caerás al fondo.

con sumo cuidado de una plataforma a otra, aunque el más mínimo error te hará caer y tendrás que volver a empezar. La detección de colisiones tampoco es mucho mejor, y en numerosas ocasiones tocarás al enemigo en el lugar equivocado, con el resultado de que perderás una vida de la forma más injusta.

No todo son malas noticias, porque algunas veces es divertido acelerar a tope por los niveles más llenos de rampas, pero las risas se acaban en cuanto hay que echar algunos saltos. Con unos personajes bastante guays, sacados de los dibujos animados, y un toque de deportes extremos, *Rocket Power* debería ser bueno, lo que sucede es que acaba siendo más molesto que entretenido. Si buscas un juego de plataformas, ve a por *Spyro*; si, en cambio, vas detrás de un título de skate, cómprate *Tony Hawk's* y no te molestes en probar este festival de frustraciones.

ANDA YA

PRESENTACIÓN
Todos los personajes son igualitos a los de los dibujos animados.

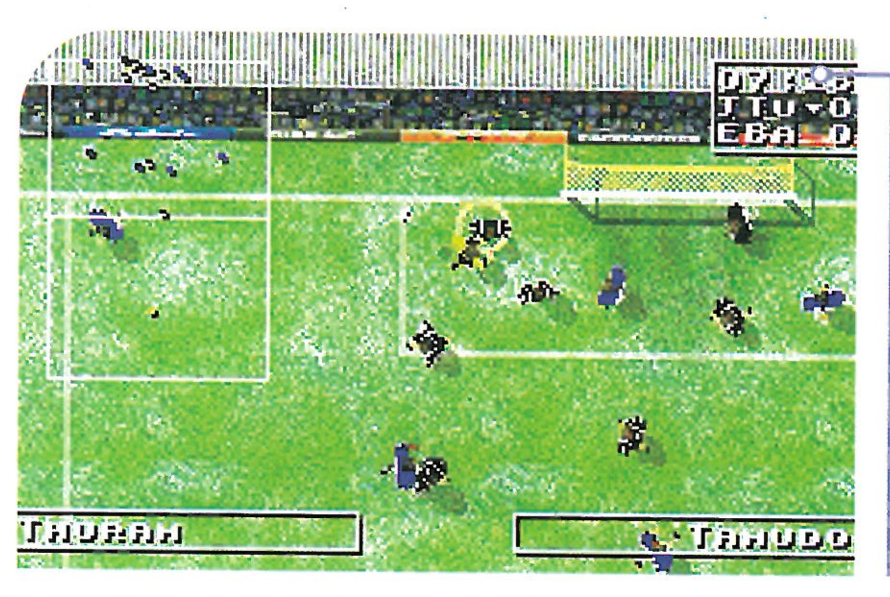
DURABILIDAD
16 niveles enormes que tardan mucho en acabarse.

JUGABILIDAD
Es entretenido durante un rato, pero pronto se vuelve molesto.

DIFICULTAD
Bastante difícil en algunos momentos, porque tienes que afinar al máximo.

VEREDICTO
Es una buena idea y resulta un poquito divertida, pero acabarás más encabritado que entretenido.







TOTAL SOCCER 2002

A nivel gráfico, Total Soccer 2002 no mata, pero ¿engancha?

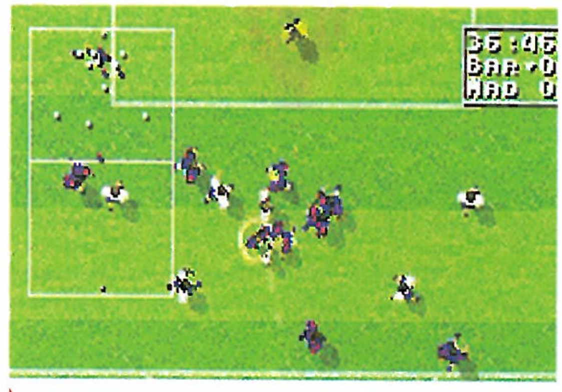
FICHA

- **EDITOR** Ubi Soft
- **WEB** www.ubisoft.es
- **PRECIO** 54,06 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

"No es una simulación fiel, pero es jugable a más no poder y adictivo a rabiar"

El sueño de todo joven entusiasta del fútbol es ser una de las mayores promesas del fútbol europeo. Pero si eres uno de los muchos millones que jamás serán tan buenos y se limitarán a ejercitar sus limitadas habilidades en el parque del barrio, únete al club, y consuélate pensando que ahora puedes jugar como un dios balompédico, y encima mientras vas en tren.

Lo primero en lo que te fijas al empezar a jugar a *Total Soccer 2002* es que no se parece mucho al fútbol de verdad. No se trata de una simulación fiel, pero es jugable a más no poder y adictivo a rabiar. La mayor diferencia entre este juego y la mayoría de los demás títulos futboleros es el efecto que le puedes dar al balón. Con sólo manipular un tanto el D-pad, bombearás el esférico a través de todo el campo, y conseguirás unas roscas que ni David Beckham. Al principio, estas curvaturas de la pelota cuestan de dominar, pero con un poco de práctica marcarás unos goles asombrosos y ejecutarás jugadas milimétricas a balón parado desde cualquier punto del campo. Y no veas lo que mola.



Elige un equipo de España, Inglaterra, Alemania, Francia, Holanda o Italia, así como una selección nacional.



Aquí salen todos los jugadores, cada uno con sus propias habilidades. ¡Estadísticas por un tubo!

Truco

Domina el efecto del balón y estarás en la primera división en un periquete. ¡Practica esa rosca!

Con más de 170 equipos y jugadores reales, niveles de habilidad para que cada tipo de jugador se enfrente a un desafío decente, competiciones de liga y copa, y condiciones de viento y terreno que afectan a la circulación del balón, *Total Soccer 2002* se basta y sobra para tener entretenidos a los devotos del fútbol durante una eternidad. Es rápido, frenético y un poco raro al principio, pero pronto te acostumbras a su delirante ritmo y su perspectiva cenital. Entonces, no querrás soltarlo. Fabuloso.

PICHICHI

PRESENTACIÓN
No es lo más atractivo que hayas visto, pero es claro y rápido.

JUGABILIDAD
No es realista, pero sí inmensamente jugable. Te engancharás sin remisión.

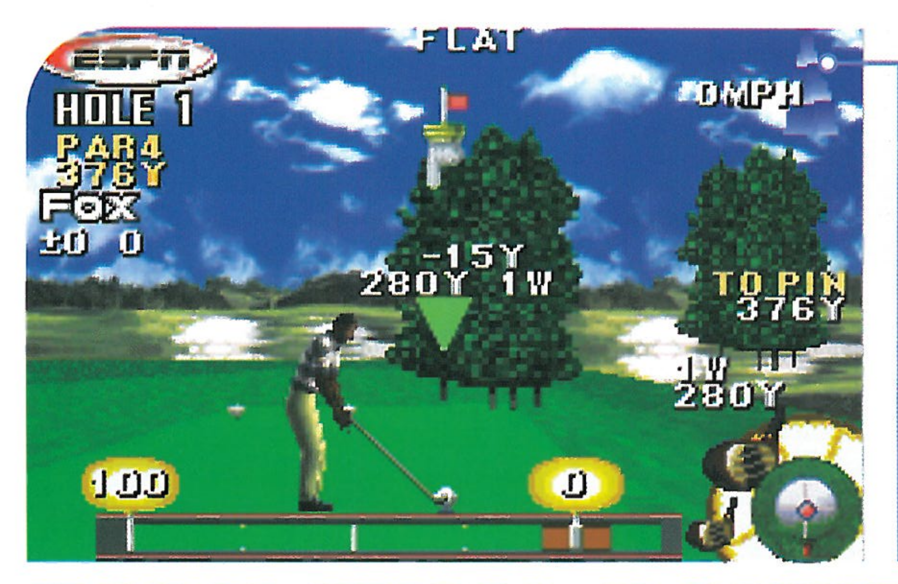
DURABILIDAD
Cantidad de competiciones y niveles de dificultad: jugarás hasta que cante el gallo.

DIFICULTAD
Un poco duro al principio, pero pronto te harás con lo del efecto. Bien equilibrado.

VEREDICTO
No es que sea una preciosidad, pero es el título de fútbol más jugable que ha llegado a la GBA. Sin duda, el líder de la tabla.





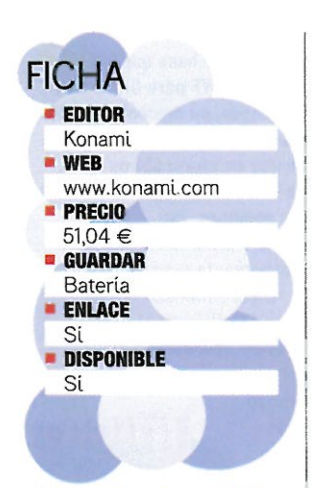




Una vista de la acción al estilo Micro Machines que resulta tan útil como un palo de cartón piedra. Mira qué bien.

ESPN FINAL ROUND GOLF 2002

¿Das palos al agua? Bueno, mientras no tires allí la pelota, quizá esto sea lo tuyo...



FICHA

- **EDITOR**
  Konami
- **WEB**
  www.konami.com
- **PRECIO**
  51,04 €
- **GUARDAR**
  Batería
- **ENLACE**
  Sí
- **DISPONIBLE**
  Sí

"A nivel gráfico es decentillo, pero las pelotas parecen a veces la perla de una ostra"

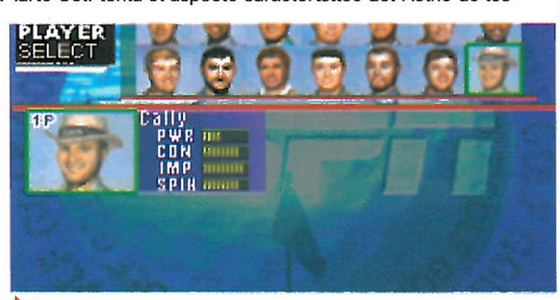
Golf. Ese deporte de cincuentones, vestidos con polos de marca, que se pasean por un parque a velocidad de caracol. Sí, es genial. Y las interpretaciones digitales del deporte también han sido fenomenales. Pero, ¿qué tal es el primer green para GBA?

La verdad es que el juego es aburrido. Se esfuerza por ser realista, incluso resulta bastante natural, pero, debido a ello, no es tan divertido como, pongamos, *Mario Golf* para Game Boy Color o *Neo Turf Masters* para Neo Geo Pocket Colour. El sistema de juego es el típico de la mayoría de títulos de golf: una serie de pulsaciones de tres botones introducen la potencia, la precisión y el efecto. Va bastante bien, pero *ESPN Final Round Golf* tiene graves carencias en otros apartados...

Truco

Cuando el indicador de potencia descienda y necesites la precisión exacta, dale al botón con anticipación. Por alguna razón, un golpe con efecto a la izquierda va mejor que a la derecha.

ESPN está totalmente desprovisto de estilo. Mientras *Mario Golf* tenía el aspecto característico del Reino de los Champiñones, *ESPN* no es más que una aproximación de infructuoso realismo al deporte. Pero el realismo no se extiende a los golfistas en sí: se parecen un poco a sus homólogos de la vida real, pero tienen nombres tontos como "Pete" y "Dave". Además, la cámara hace de las suyas, intercalando planos desde diferentes ángulos en momentos que no te esperas. Pero, ¿por qué?



¿Te suena alguno de estos feos caretos? Ya nos parecía...



Seguro que no eres capaz de darle tan fuerte a una bola como para que explote, ¿no?

A nivel gráfico, *ESPN* es decentillo. Las pelotas de golf parecen a veces la perla de una ostra, pero por lo general todo es nítido, claro y bastante detallado. También suena bien, soltando un buen ruido a cada golpe de palo.

En conjunto, este título de golf no tiene demasiados defectos. Es sólo que no tiene nada de espectacular y a ratos resulta monótono. No es *Mario Golf* pero, hasta que no salga nada más potable, es el mejor representante de este deporte para la Game Boy Advance. .

GOLPE CORTO

PRESENTACIÓN
Psé. Bonito y claro, pero bastante corriente, normalillo, como tantos otros...

DURABILIDAD
Si te pones, el modo multijugador te tendrá entretenido bastante tiempo.

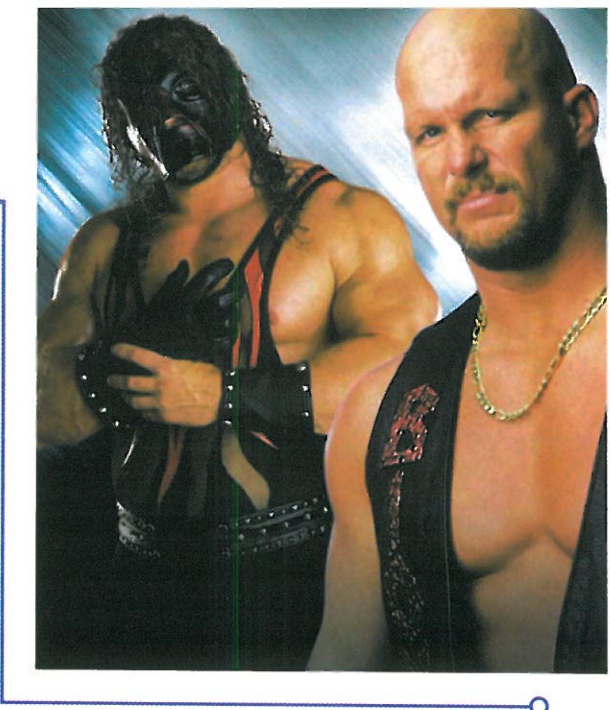
JUGABILIDAD
Lo de siempre. Aunque eso tampoco es tan terrible.

DIFICULTAD
Bastante fácil, la verdad. Sólo es cuestión de calcular bien. Como en el golf, vaya.

VEREDICTO
Un simulador de golf decente, pero demasiado insulso para estar a la altura de títulos de golf clásicos de antaño.







WWF ROAD TO WRESTLEMANIA

¿Predomina la forma más que el contenido en el primer juego para GBA de la WWF?

FICHA

- **EDITOR** Proein/THQ
- **WEB** www.thq-wwfgames.com
- **PRECIO** 63,04 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

"No sólo te sorprende el número de luchadores, sino también la abundancia de modos y opciones"



Los combates van desde los simples encuentros de uno contra uno y los asaltos a tres bandas a las peleas enjauladas.



Observa el nivel de detalle del gentío. Hasta tienen carteles distintos. Qué currado.

W*WF Road To WrestleMania* hace que los anteriores juegos de la WWF para Game Boy parezcan unos alfeñiques, en muchos sentidos. Al poco de encenderlo, no sólo te sorprende el número de luchadores en oferta (24 en total, incluyendo a todo el mundo, desde The Rock a Billy Gunn), sino también la abundancia de modos y opciones. ¡Sí!

Los anteriores juegos de lucha libre para Game Boy sólo podían soñar con ser capaces de albergar la gran cantidad de combates "Jaula", los encuentros "Triple Amenaza" y las broncas "Hombre de Hierro" de *Road to WrestleMania*. Y por si eso no bastara, se puede elegir entre seis escenarios diferentes (incluidos SmackDown! y, por supuesto, WrestleMania) y un más que generoso número de ocho modos distintos de juego, incluyendo una molona opción de enlace que permite a cuatro jugadores partirse la cara a la vez.

Hay, claro está, un *pero*, y no de poca importancia. El problema es que no se deja jugar nada bien. La interfaz es tan frustrante y difícil de manejar que te pasarás más tiempo peleándote con los controles que con tu oponente. Así, hagas lo que hagas, que no te engañe lo atractivo de su aspecto ni te engatuse el caudal de modos.

A menos que estés buscando un juego de lucha que lleve específicamente la marca WWF, más te valdría optar por el excelente *Fire Pro Wrestling*, que compensa con creces la ausencia de gente como "Stone Cold" Steve Austin con el simple hecho de que funciona de maravilla. Lástima que no se pueda decir lo mismo de *Road to WrestleMania*.

Truco

Si andas bajo de energía y necesitas un respiro, sal rodando del ring. Eso sí, procura volver antes de que acabe la cuenta atrás.

LUCHA A BRAZO (Y PERONÉ) PARTIDO...

PRESENTACIÓN
Muy buena, con animaciones de calidad y unas entradas al ring de impresión.

DURABILIDAD
Hay montones de modos y un enlace para cuatro jugadores, así que tienes para rato.

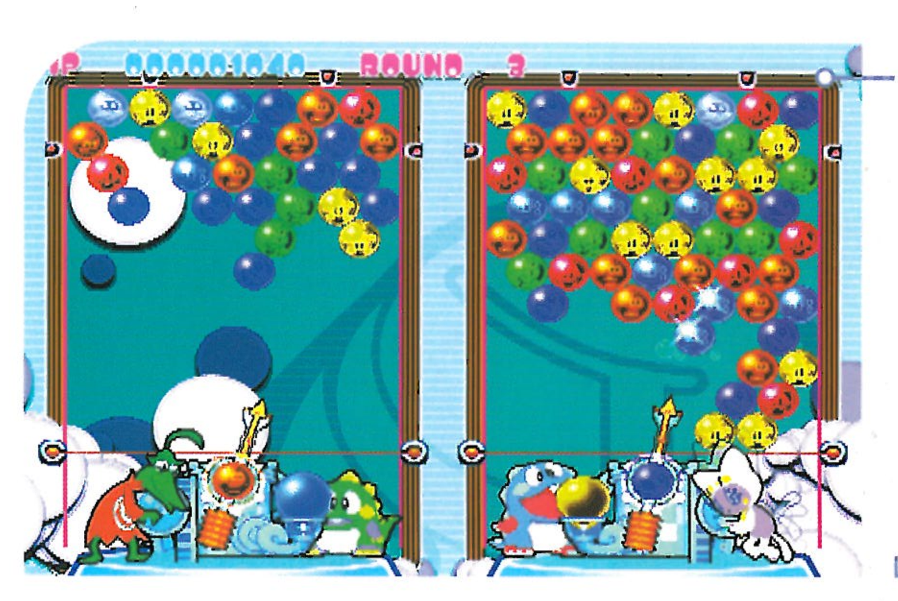
JUGABILIDAD
Es lo que realmente lo desmerece: controles torpes e incómodos.

DIFICULTAD
En realidad, a la que te acostumbras al sistema de control, no es demasiado difícil.

VEREDICTO
A nivel de estilo impresiona, y está repleto de luchadores y escenarios, pero el funcionamiento es decepcionante.









SUPER BUST-A-MOVE

Llega a la GBA el hiper adictivo puzzle de Taito...



FICHA

- **EDITOR** Ubi Soft
- **WEB** www.ubisoft.es
- **PRECIO** 54,06 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

"Búscate un amigo y tendrás uno de los títulos más adictivos que conoce el hombre"



Junta burbujas del mismo color y desaparecerán. Pura diversión puzzlera de la buena.



Truco

Apuntar lo más hacia arriba posible. Al enlazar burbujas del mismo color en lo alto de la pantalla, crearás unos combos increíbles

Prueba a provocar reacciones en cadena: al despejar una serie de burbujas, otras se enlacen y desaparezcan también.

Cualquier jugón que se precie lo confirmará: la serie *Bust-A-Move* ha estado haciendo estragos entre los aficionados desde hace ya bastante tiempo y en varias plataformas. Como suele pasar con los buenos representantes del género, la idea se reduce a un concepto la mar de simple mezclado con una monería irresistible.

El juego va de disparar burbujas de color con un cañón situado al pie de la pantalla, justo en el centro. Del techo cuelga una masa multicolor de burbujas. Si apuntas el cañón a las burbujas del mismo color (al hacer una cadena de tres desaparecen), puedes ir eliminándolas. Si fallas, el área de juego empieza a abarrotarse. Cuando acaben llegando a tu cañón, se acabó la partida.

Por suerte, este juego de puzzles no pierde demasiado en su traslación a la pequeña pantalla. Al principio, cuesta bastante apuntar debido a lo reducido del área en la que te has de mover, pero al cabo de un rato te acostumbras, gracias a la posibilidad de acabar de ajustar la puntería mediante los botones laterales.

En lo que a la partida para un solo jugador respecta, el atractivo es algo limitado, pero búscate un amigo y tendrás uno de los títulos multijugador más adictivos que conoce el hombre. *Bust-A-Move* es, pues, digno de cualquier colección.

UN GLOBO, DOS GLOBOS, TRES GLOOOBOS...

PRESENTACIÓN
Simples burbujas de brillantes colores. Pero con juego tan sencillo, no hace falta más...

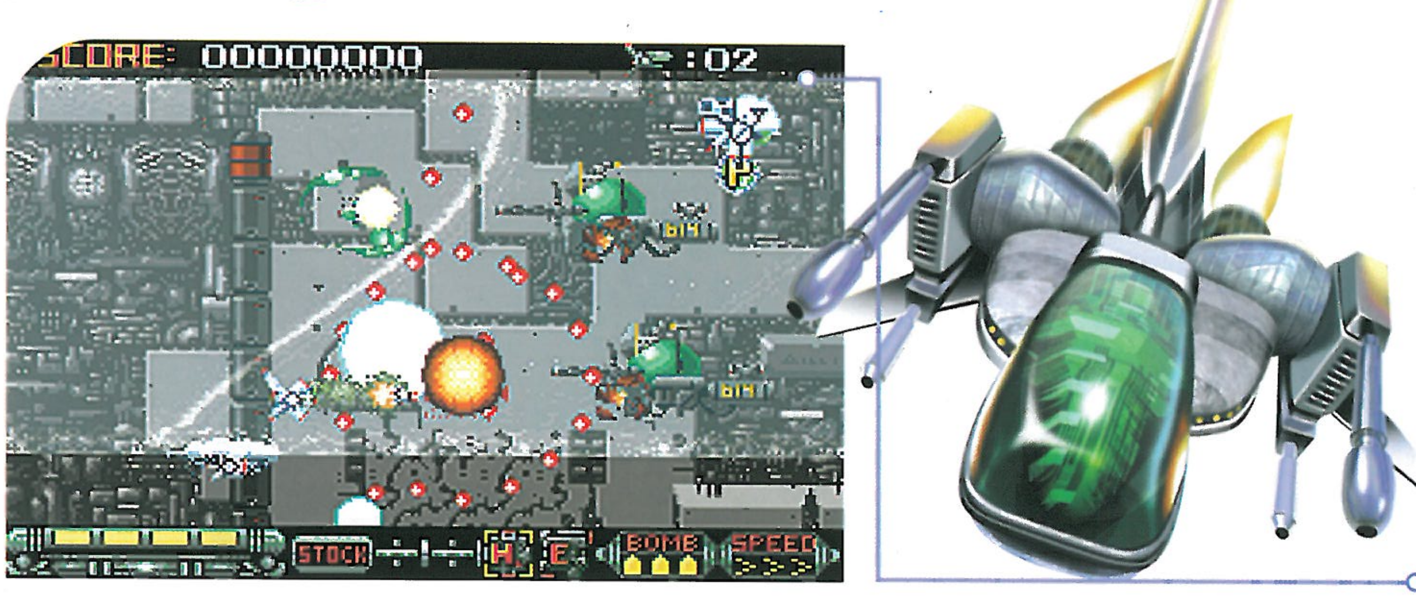
JUGABILIDAD
Uno de los juegos más adictivos del mundo. Te agarra y que no te suelta, oye.

DURABILIDAD
El modo para un jugador durará un tiempo, pero el multijugador durará mientras tengas

DIFICULTAD
Los últimos puzzles son complicadillos, pero puedes superarlos con práctica.

VEREDICTO
BAM es uno de los mejores juegos de puzzles para la GBA. Si nunca lo has probado, te recomendamos encarecidamente que lo hagas.





PHALANX

Un shooter 2D de la vieja escuela resucita para la pequeña pantalla. Que empiece el aporreo de botones...

FICHA

- **EDITOR**
  Proein/BBI
- **WEB**
  www.kemco-games.com
- **PRECIO**
  60,04 €
- **GUARDAR**
  Batería
- **ENLACE**
  No
- **DISPONIBLE**
  Sí

Vale, aquí no hay nada nuevo (para empezar, ya salió para la SNES) y es más o menos lo que cabe esperar de un matamarcianos 2D de scroll lateral. No es la manera más positiva de comenzar un análisis, pero sigue leyendo, porque todo lo decíamos en el buen sentido de la palabra.

Te encuentras, claro está, en una de esas situaciones en que has de salvar a la galaxia, y la única opción es meterte en una minúscula nave antes de lanzarte tú solo contra las legiones de malvados voladores que llenan la pantalla. Por suerte, tienes reforzadores a tu disposición para ayudarte a aniquilar a la escoria alienígena que te salga al paso. Además, tu nave puede soportar cierta cantidad de daños —eliminando así esa frustrante regla de muchos shooters que estipula que la palmes al primer impacto—, y cuenta con tres ajustes de maniobrabilidad para que sea más fácil moverse en entornos cerrados. Es, asimismo, uno de los juegos de tiros más justos a los que hayamos jugado. En vez de quedarte acorralado sin remedio por una lluvia exagerada de fuego enemigo, siempre hay una forma de salir de la masacre, de modo que nunca te da la sensación de que te han birlado una vida por el morro. Por último, y esto es quizá lo que más nos gusta, ofrece la posibilidad de apagar la GBA y volver a empezar donde lo dejaste. Un broche de oro para este cartucho. Si te gustan los shoot'em ups en general o tan sólo quieres algo con lo que poner un rato a prueba tus reflejos, pocas cosas se nos ocurren más adecuadas que *Phalanx*. Sí, es poco original, pero no por ello deja de ser muy divertido y recomendable.

Truco

No te molestes en reservar las bombas para los jefes. Mejor úsalas para escapar de situaciones apuradas; así, tampoco malgastarás tus reforzadores

> "Ofrece la posibilidad de apagar la GBA y volver a empezar donde lo dejaste"



Gracias a los propulsores variables, moverse por espacios cerrados como éste no es tan difícil como parece. ¡Uf!



Aquí no se aprecia, pero los fondos se mueven a una velocidad increíble, haciendo alarde de las capacidades 2D de la GBA.

INAVASORES DEL (POCO) ESPACIO

PRESENTACIÓN
Sprites chiquititos, pero a mogollón. Los jefes impresionan, eso sí.

DURABILIDAD
No está mal. Los obsesos de los récords se tirarán una eternidad.

JUGABILIDAD
Rápida y frenética acción a tiro limpio de corte clásico, pero sin la frustración.

DIFICULTAD
Muy difícil en los niveles finales, y una prueba constante para tus reflejos.

VEREDICTO
No tiene nada de nuevo pero, aunque parezca una contrariedad, es uno de los mejores shooters de la Advance





MAT HOFFMAN'S PRO BMX

¿Sabes distinguir un "can fakie" de un "toothpick grind"? Ya nos lo figurábamos...

FICHA

- **EDITOR** Proein/Activision
- **WEB** www.activision.com
- **PRECIO** 60,04 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

Ahora mismo parece que haya un juego de deportes extremos para cada día de la semana, y si te estás rascando la cabeza preguntándote qué demonios es eso del BMX o quién es Mat Hoffman, no temas. Porque con sólo jugar un poco al modo de entrenamiento del juego te quedará claro.

Quien nunca haya jugado a un título de BMX se irá de cabeza al modo de entrenamiento, ya que te enseña cada aspecto del juego y te ofrece, asimismo, una visita guiada al catálogo de piruetas. Vale la pena prestar atención, porque vas a tener que disponer de muchas acrobacias en reserva si quieres avanzar a lo largo de los seis grandes niveles. La acción se divide en cuatro modos de juego distintos: Carrera, Torneo, Libre y Contrarreloj. Los dos últimos se explican por sí solos, pero son los modos Carrera y Torneo con los que más tiempo pasarás y te divertirás. En el primero deberás completar una serie de tareas para conseguir portadas de revistas. Cuantas más portadas obtengas, más niveles desbloquearás. Así de sencillo. El modo Torneo te aprieta los tornillos, ya que tienes que vencer a todos los demás ciclistas a base de realizar las mejores piruetas y amasar así el máximo de puntos. Al principio, lo más probable es que sudes tinta para obtener algún puntillo, pero no desistas. Aunque no es tan bueno como su primo, *Tony Hawk's*, *Mat Hofman's Pro BMX* es un juego de deportes de riesgo divertido y repleto de acción con el que te lo pasarás bomba. Con sus ocho ciclistas auténticos y su cantidad de modos distintos, da mucho de sí. El modo de entrenamiento ya se encarga de que no te quedes fastidiado o aburrido. Date una vuelta con él.

Truco

Al empezar, pasa por todos los niveles de entrenamiento, ya que te ayudarán a pillarle el tranquillo a las piruetas.

"Un juego de deportes de riesgo divertido y repleto de acción"



Los raíles son una forma chupada de conseguir mogollón de puntos e impresionar a las nenas. ¡En serio!



Llena la barra especial para marcarte unas acrobacias asombrosas que te reportarán puntos a granel.

LOS BICIVOLADORES

PRESENTACIÓN
Gracias a lo detallado de sus gráficos, es muy agradable a la vista.

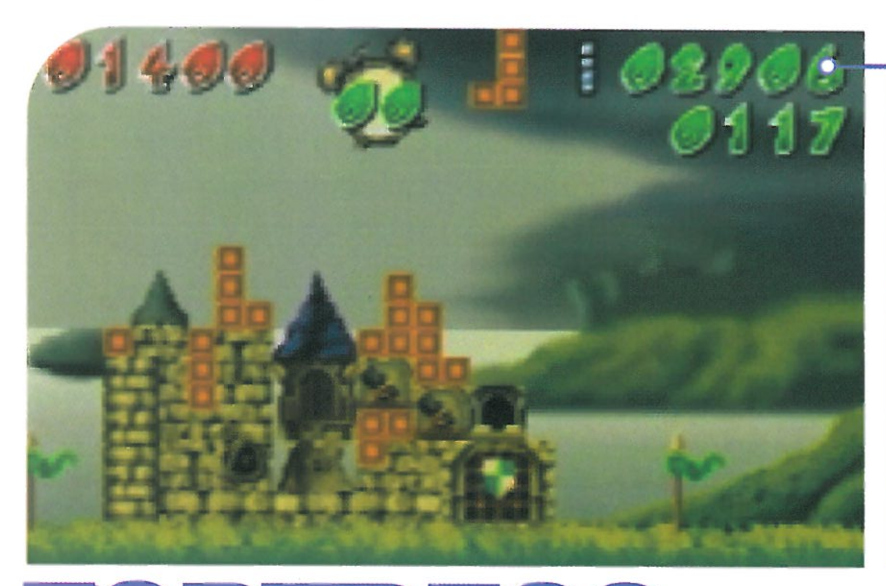
JUGABILIDAD
Tiene algunos defectos, pero es intuitivo y difícil de dejar.

DURABILIDAD
Hay profusión de modos y niveles hasta decir basta, así que tienes para siglos.

DIFICULTAD
Facilón al principio, pero lo bastante difícil para que no lo completes en un santiamén.

VEREDICTO
No es tan divertido como *Tony Hawk's 2*, pero Mat Hoffman's es un juego de deportes de riesgo la mar de distraído.







Hay cuatro niveles: prehistórico, medieval, piratas y espacio, y tres ajustes de dificultad.

FORTRESS

Lo podrían haber llamado Fortris, y seguro que de hecho lo pensaron. Pero, ¿es tan sencillo como un Tetris con castillos?

FICHA

- **EDITOR**
  Proein/THQ
- **WEB**
  www.thq-wwfgames.com
- **PRECIO**
  63,04 €
- **GUARDAR**
  En cartucho
- **ENLACE**
  Sí
- **DISPONIBLE**
  Sí

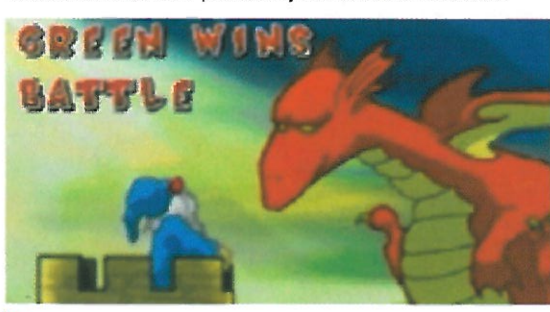
Ladrillos que caen del cielo? Lo primero que te vendrá a la cabeza es que es una copia de *Tetris*, pero *Fortress* no va de alinear formas para hacerlas desaparecer. Al contrario: tras llegar a una de las cuatro zonas temporales, tu objetivo consiste en apilar bloques en una ciudadela, y luego defenderla usando las armas de bonus que también caen del cielo. Cuando una pieza completa un rectángulo, se convierte en una pared de roca sólida que protegerá a tu ejército de Twerps de los ataques, ya sea por parte de la CPU o de un humano enlazado.

Encontrarás tres modos de juego y tres ajustes de dificultad, aunque lo único que cambia en cada caso es la puntuación necesaria para ganar así como el tiempo que tardan las armas en empezar a caer. En cuanto a gráficos es poco sofisticado, y los escenarios de fantasía sólo difieren a nivel estético.

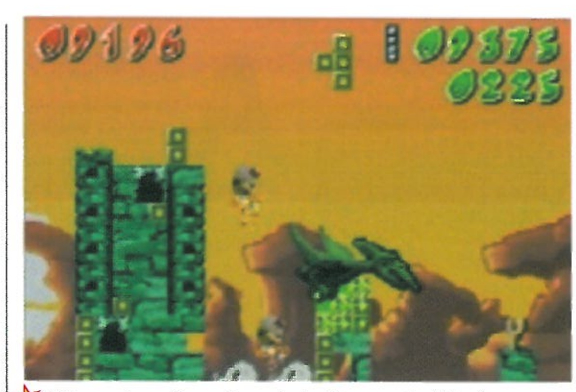
En definitiva, un monótono estilo de juego en el que resulta difícil —hasta lo frustrante— tramar una estrategia sin que sea una cuestión de ir probando y cometiendo errores. Un modo de práctica para principiantes ayudaría a entender cómo construir cimientos sólidos, colocar armas o invocar bestias; en cambio, todo se reduce a la perseverancia. Sólo tras perder muchas fortalezas, te vendrá la idea de construir primero secciones de grandes torres hacia las que correr a por la victoria, o levantar buenas fortificaciones a un ritmo constante para conseguir armas, por si te hostigan bien pronto.

Aunque hay acción a porrillo, la jugabilidad transmite poca emoción y una familiaridad que ya aburre. Incluso tras haber invertido el tiempo necesario en formular una estrategia para tus cañones o haber descubierto cómo hacer que los Twerps reconstruyan las torretas dañadas, tienes la impresión de que es una variación al revés de ese puzzle de la vieja escuela.

> "Aunque hay acción a porrillo, la jugabilidad transmite poca emoción y una familiaridad que ya aburre"



Te acosarán criaturas que no controla un jugador y atacan de forma indiscriminada.



Si tu construcción es demasiado alta para añadirle piezas, quizá tengas que derribar trozos.

Truco

Elige construcciones de ocho bloques de altura por tres de ancho y se convertirán en torres mágicas que pueden azuzar a la fauna local contra el enemigo.

BLOQUEADO

PRESENTACIÓN
Sobrecargado a nivel gráfico, pero con algunas animaciones logradas.

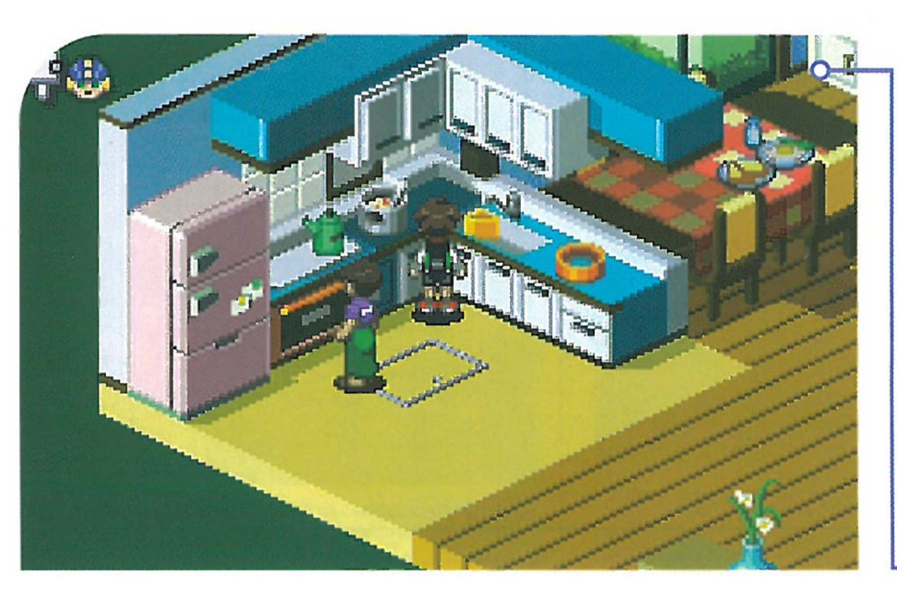
DURABILIDAD
Corto; es repetitivo y los niveles no difieren mucho.

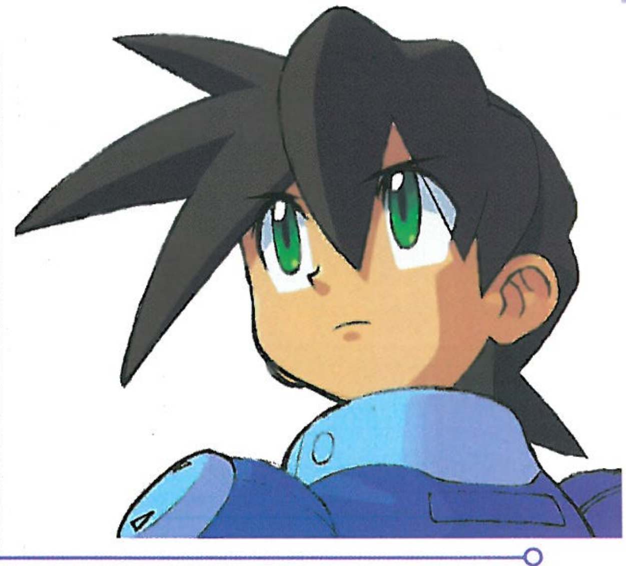
JUGABILIDAD
Sus sutiles matices lo convierten en algo más que una simple cuestión de alinear blo-

DIFICULTAD
No hay modo de práctica; ¡tendrás que esforzarte para entender qué pasa!

VEREDICTO
Se afana de una idea popular y la retuerce de un modo inquietante, pero hace gala de estrategias ingeniosas.







MEGAMAN BATTLE NETWORK

¿Megaman transplantado a un maravilloso mundo copiado de Pokémon?

FICHA

- **EDITOR**
  Ubi Soft
- **WEB**
  www.capcom.com
- **PRECIO**
  54,06 €
- **GUARDAR**
  Batería
- **ENLACE**
  Sí
- **DISPONIBLE**
  Sí

Con toda sinceridad, *Megaman Battle Network* (conocido como *Rockman EXE* en Japón), el primer lanzamiento de Capcom para la Game Boy Advance, es algo aburrido. El bueno de Megaman, campeón del género de las plataformas arcade, se ve atrapado en un mundo integrado por virus informáticos, residencias de Tokio y un chico de sospechoso parecido con Ash.

Truco

Procura recordar que las interminables batallas cesarán en cuanto apagues la consola. Esto ayudará a prevenir posibles daños psicológicos a largo plazo.

Así, en el papel de entrenador de Megaman, inicias un viaje a través de los corredores de un disco duro infectado, dándole órdenes a Megaman sobre cómo combatir los virus a los que se enfrenta. Estas batallas adoptan la forma de peleas por turnos, en las cuales os turnáis para arrearos sopapos (muy caballeresco, sin duda). No, no es que sea precisamente una cosa estimulante, sino que es... ehm, bueno, es... seguro, sin riesgos. Eso es, un estilo seguro de jugabilidad en plan RPG tradicional. No te provocará un subidón de adrenalina, pero es ligeramente entretenido...

Dejando aparte su mediocre jugabilidad, los gráficos son espléndidos. El sonido también está bien, y todo se presenta con el refinado estilo Capcom. Pero la mayor virtud de *Megaman Battle Network* es, sin duda, su extensión. Aunque esta larga aventura también tiene sus rarezas, como el modo de combate multijugador, que lo convierte en un material bastante entretenido para los devotos de los juegos de rol.

No está a la altura de la mayoría del resto de juegos de *Megaman*, y es evidente que está inspirado en otros tipos de combate de rol concretos, pero resulta pasable. En el fondo, no obstante, es un juego que enseguida caerá en el olvido.

> "El bueno de Megaman se ve atrapado en un mundo de virus informáticos"



¡Hogar, dulce hogar! Otro día más en el delirante mundo de Megaman Battle Network.





Vaya verborrea la tuya. Cállate un rato, ¿quieres? ¡No podemos ni concentrarnos!

MEGAVEREDICTO

PRESENTACIÓN
Es Megaman, eso está claro. Pero, también, que no es nada espectacular.

JUGABILIDAD
Aburrido no, ¡soporífero! Como una eterna partida de ajedrez.

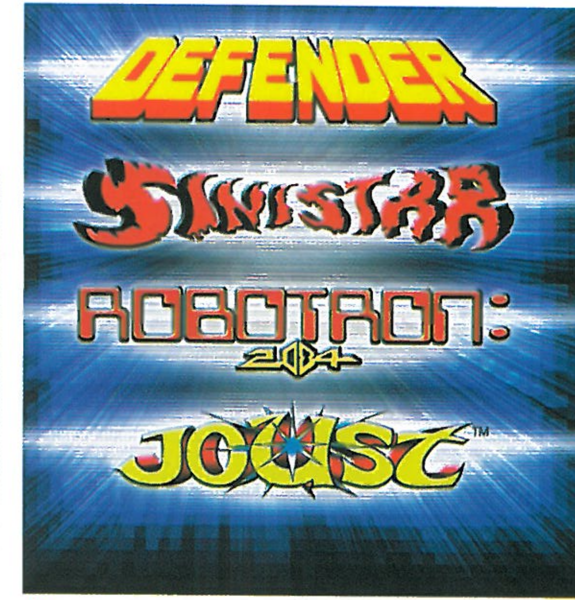
DURABILIDAD
Muy amplio, vale. Pero, ¿quién podría soportar más de unas horas con él?

DIFICULTAD
Es difícil avanzar con rapidez, y todavía lo es más perseverar.

VEREDICTO
Es como si hubieran cogido prestados todos los elementos malos de un RPG mediocre y los hubiesen utilizado para remodelar el aspecto de Megaman.







Ah, la tecnología… en un solo cartucho se han embutido los títulos de cuatro máquinas recreativas.

MIDWAY'S GREATEST ARCADE HITS

No le pasa nada a tu GBA; es que son juegos antiguos

FICHA

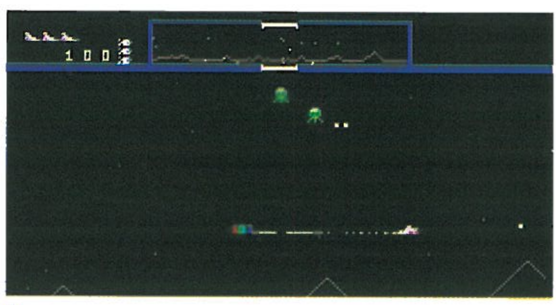
- **EDITOR** Virgin/Midway
- **WEB** Virgin/Midway
- **PRECIO** 54,03 €
- **GUARDAR** No
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sí

"Las máquinas arcade originales no cabrían juntas en una Ford Transit"

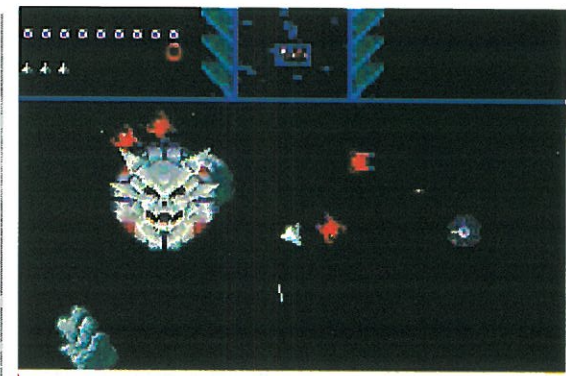
Viaja en la máquina del tiempo y retrocede al principio de los años ochenta. En los salones recreativos observarás tres cosas sobre los juegos disponibles: 1) los gráficos son muy malos, 2) las partidas cuestan un duro, y 3) son muuuy difíciles. ¡Qué tiempos aquellos! Pero, ¿vale la pena revivirlos en una consola portátil que puede hacer mucho más?

Una partida típica de *Defender*, por ejemplo, dura unos 34 segundos. Vas de un lado a otro machacando el botón de disparo para enviar ráfagas láser al otro lado de la pantalla, hasta que fallas el tiro a uno de los monguis por un solo pixel. Acto seguido, tu nave explota convirtiéndose en una nubecita de puntos gordotes. Es dificilísimo, pero sigue siendo igual de emocionante que hace 20 años y ha sido convertido a la perfección para la Game Boy Advance.

El noble juego *Joust*, por otra parte, no ha envejecido igual de bien. Montado a lomos de un pájaro gigante, aprietas A para que bata sus alas mientras intentas derribar a otros jinetes que cabalgan en corceles. Hoy día queda demasiado medieval. Lo mismo pasa con *Sinistar*, en el que pilotas una nave, disparas contra los malos y esquivas rocas. Los fans de los viejos tiempos te dirán que es un título vital en la historia de los videojuegos, pero a lo mejor es que para apreciarlo haría falta que hubieses estado allí.



La conversión perfecta. Sigue siendo dificilísimo, pero tan satisfactorio mientras no te maten…



Fíjate en los fondos y sus efectos de perspectiva 3D. Dan risa, ¿eh?

Truco

Mientras juegas a Defender, nunca te quedes quieto más de un nanosegundo. Vale, es un poco obvio, pero funciona.

Sin embargo, *Robotron 2084* es una obra maestra clásica. Dispara para salvar tu vida contra los enjambres de robots que cercarán tu posición de forma inexorable. Tiene la grave carencia de que no dispones de los dos juegos de control que tenía el original, o sea que no puedes correr en una dirección mientras disparas en otra.

Teniendo en cuenta que las máquinas arcade originales no cabrían juntas en una Ford Transit, esta es una forma bastante cómoda de poner a prueba tus habilidades videojueguísticas con los títulos de antaño.

ABUELETES

PRESENTACIÓN
Conversiones perfectas que evocan una verdadera atmósfera de época. Encantador.

DURABILIDAD
Han durado 20 años, y sin duda durarán otros veinte.

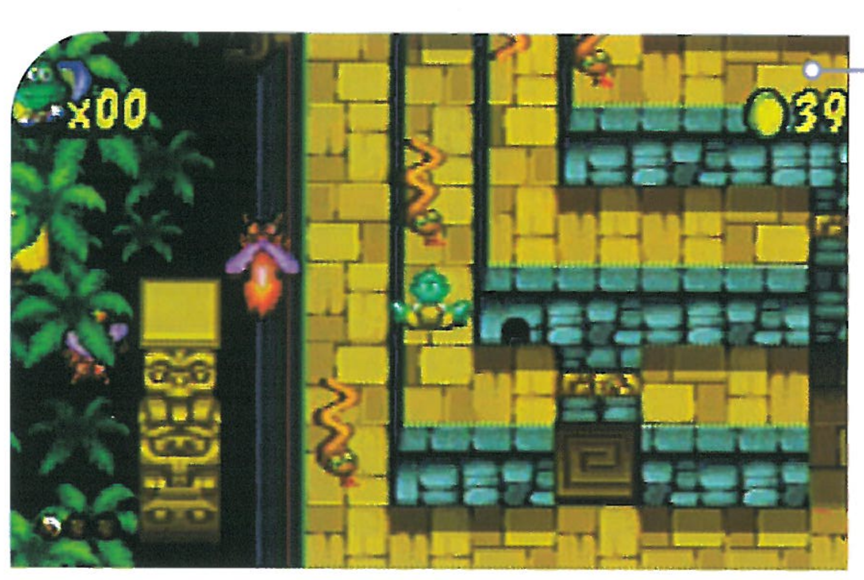
JUGABILIDAD
Defender es fantástico, y los otros siguen siendo divertidillos.

DIFICULTAD
No sabrás el significado de la palabra "difícil" hasta que hayas jugado con éstos.

VEREDICTO
Vale, algunos son un poco malos, pero son unas conversiones muy buenas y resultan ideales para jugar partidas super-rápidas.









FROGGER'S ADVENTURES
TEMPLE OF THE FROG

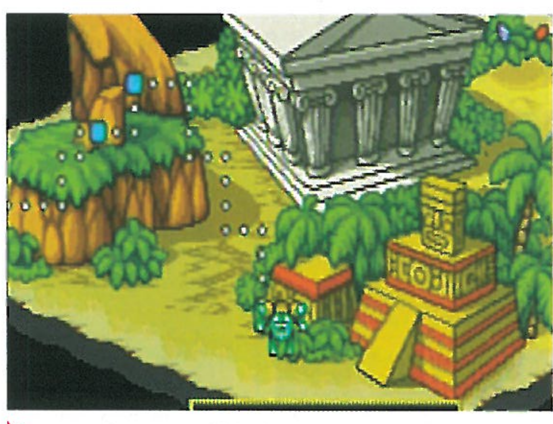
Salta para salvar tu pantanoso hogar en esta aventura de puzzles más buena que un plato de moscas.

FICHA
- **EDITOR**
  Konami
- **WEB**
  www.konami.com
- **PRECIO**
  51,03 €
- **GUARDAR**
  Batería
- **ENLACE**
  No
- **DISPONIBLE**
  Sí

"Aunque hay acción a porrillo, la jugabilidad transmite poca emoción y una familiaridad que ya aburre"

Frogger dio sus primeros pasos (o mejor dicho, brincos) en la vida, cruzando a saltos una carretera. Eso ya era peligroso de por sí, considerando que una rana es mucho más blanda que un neumático, pero ahora nuestro pobre batracio debe superar 15 niveles de un terreno mucho más azaroso. Uy, uy, uy...

El objetivo es recoger ítems que te permitirán viajar al Templo de la Rana, el sitio que alberga el secreto para preservar el hábitat cenagoso de Frogger. En vez de deambular por ahí al estilo habitual de aventura cenital, Frogger sólo puede saltar en cuatro direcciones y en brincos de uno o dos espacios, como mucho. De resultas, el juego funciona según dónde como un puzzle, teniendo que accionar interruptores y que calcular bien el momento de saltar para evitar a los muchos enemigos que merodean siguiendo pautas prefijadas. Tampoco falta la dosis de acción arcade, en forma de troncos móviles, nenúfares y carreteras, que remiten a la versión original para recreativa.



...y cuando eres un anfibio gigante en un mundo duro y cruel, no puedes sino buscar ese templo de las ranas.



A juzgar por su tamaño en comparación con camiones y tiburones, Frogger debe de medir unos 2,10 metros...

Truco
Usa el salto semiflotante del botón A para cruzar abismos aparentemente imposibles, y evitar la atención del enemigo.

Los gráficos de dibujos animados, muy cucos ellos, son llamativos y coloridos, con lo cual resulta un juego de GBA al que puedes jugar en condiciones de iluminación que hacen que títulos como *Tony Hawk's* o *Castlevania*, en comparación, se desvanezcan en una tenebrosa oscuridad. No es que represente un enorme paso adelante ni nada de eso, pero es simple, divertido y muy gratificante cuando logras dejar atrás una carretera transitada o un enemigo persistente. Todos los jefes son facilísimos, como lo es el juego en sí, pero los jugones más jóvenes apreciarán sin duda estos sencillos placeres.

SALE UNA RANA, PERO... ¡NO SALE RANA!

PRESENTACIÓN
Gran atractivo gráfico, y unos controles intuitivos que responden.

DURABILIDAD
Tal vez no sea el juego que más te vaya a durar, precisamente.

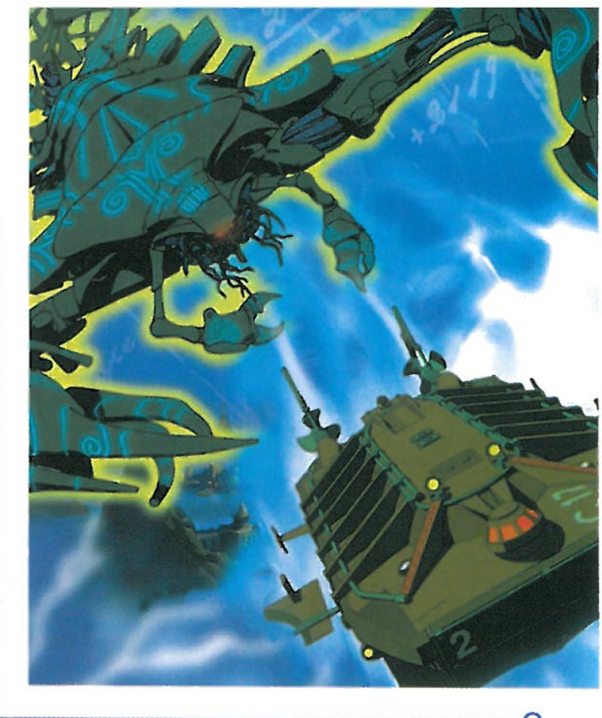
JUGABILIDAD
No es un dechado de ingenio, pero, eso sí, es sencillo y divertido.

DIFICULTAD
Fácil. Recomendable para los jugones más jóvenes y los novatos en los juegos.

VEREDICTO
El buen aspecto de Frogger y su sencilla jugabilidad hacen de esta aventura un producto atractivo. Pero no esperes que te dure mucho.







DISNEY'S ATLANTIS THE LOST EMPIRE

Que alguien llame a la policía plataformera: ¡han vuelto a hacer Pitfall!

FICHA

- **EDITOR** Proein/THQ
- **WEB** www.thq.com
- **PRECIO** 60,04 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sí

"La animación es bastante buena y los gráficos son razonablemente claros y pulidos"

Producir un juego de plataformas que se convierta en un clásico tiene su arte. En pocas palabras, la única garantía de éxito es que el productor viva en Kioto, trabaje para Nintendo y se apellide Miyamoto. Hay otros que han creado productos competentes y logrados, y luego están los que nos han obsequiado con el subgénero de los juegos de "puaj-aformas".

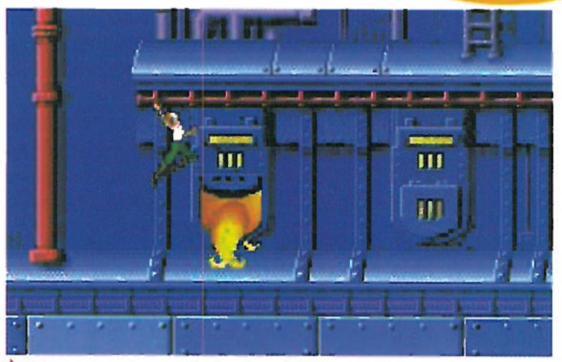
Este juego no entra, desde luego, en la categoría de Miyamoto. Si acaso, se parece al reciente e irritante *Pitfall*, que ya se ha reconvertido como título de GBA. Debes saltar, balancearte y trepar a través de unos niveles basados en la película de animación, es decir, unos niveles que muy poca gente va a reconocer a menos que dé la casualidad de que hayan jugado a la versión para PlayStation.



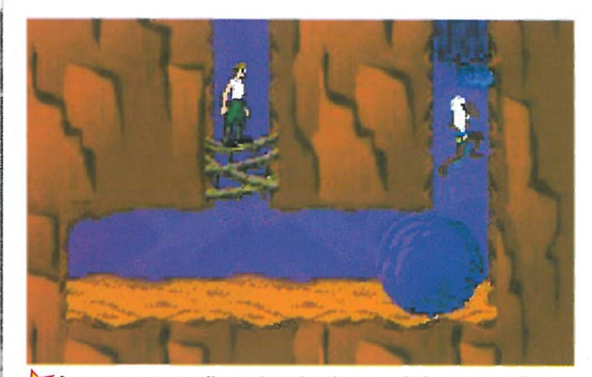
Truco
Cuando estés suspendido de barras, busca las flechitas amarillas que te indican dónde puedes dejarte caer al suelo sin ningún percance.

Hay diez entornos diferentes y unos pocos personajes que controlar, aunque más que nada deberás usar al principal protagonista, Milo, a quien Michael J. Fox prestó su voz en la película. La animación es bastante buena y los gráficos son razonablemente claros y pulidos. Es sólo que son tan anodinos que si le quitaras el nombre Disney podría tratarse de casi cualquier título de plataformas falto de inspiración y poco estimulante. Si has tenido una Game Boy o alguna otra consola 2D ya sabrás lo que hay: súbete por aquí, tira de una palanca por allá, monta en una plataforma móvil para recoger una cosita brillante de arriba del todo, y después pasa a algún otro lugar. Y luego te quedas dormido.

Tiene que haber alguna forma mejor de producir un derivado Disney que sacarse de la manga otro plataformas del montón. Quizá para la próxima vez deberían convencer a alguien de Kioto...



Este juego tiene toda la pinta de haber sufrido un proceso de "ablandamiento" de una crueldad innecesaria.



Aunque seas un adicto a las plataformas, de los que sueñan con andamios, verás lo rematadamente malo que es este título.

ENLADRILLADO

PRESENTACIÓN
Los personajes se mueven bien y el scroll es de una suavidad razonable.

DURABILIDAD
Apenas hay nada que te haga querer volver a él para terminarlo.

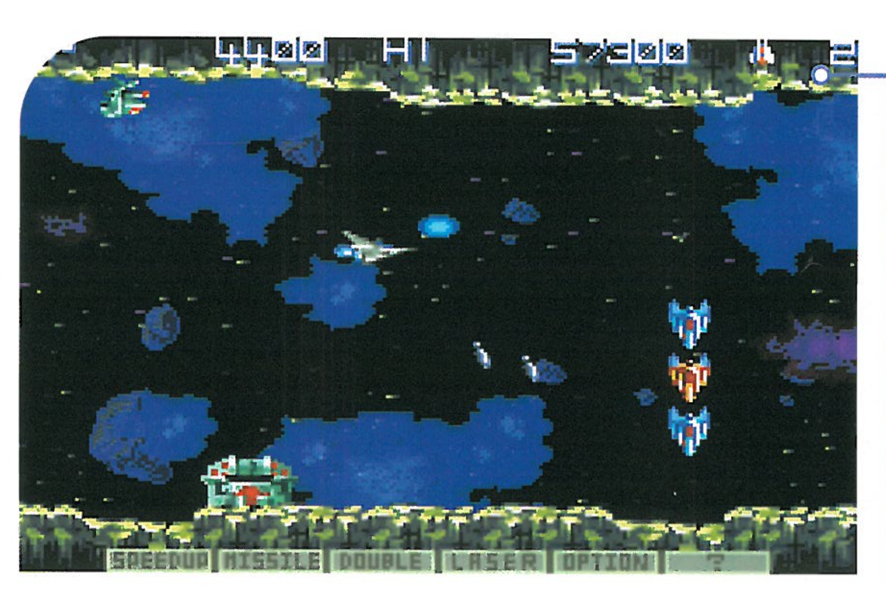
JUGABILIDAD
Un título normalito que no logra en absoluto llamar la atención.

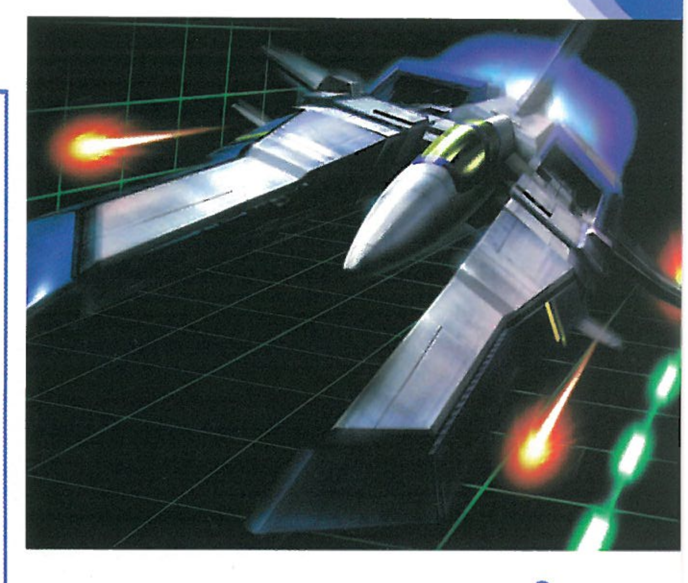
DIFICULTAD
No es especialmente difícil, gracias a Dios.

VEREDICTO
Un nuevo título que se suma al creciente alud de juegos de plataformas apenas distinguibles entre sí que amenaza con sepultar a la GBA.









GRADIUS ADVANCE

Despega el último desarrollo en la clásica serie de shoot'em ups de Konami

FICHA

- **EDITOR** Konami
- **WEB** www.konami.com
- **PRECIO** 51,03 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sí

El juego empieza con una elegante intro que refleja su larga historia, remontándose al *Scramble* de 1981. Con tamaña lista de ilustres predecesores, lo normal sería esperar que esta nueva versión exclusiva para GBA fuera algo especial. Y el juego no decepciona.

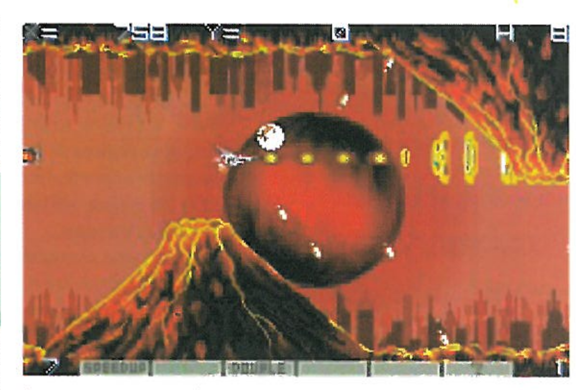
Este shoot'em up, que hace un uso gratamente discreto del hardware de escalado y rotación de sprites, rezuma clase. La idea es sencilla: vuela por los niveles de scroll abatiendo oleadas de enemigos, con la intención de dejar al descubierto unos iconos reforzadores que puedes reservar para comprar varios tipos distintos de ítems de bonus. Con un icono basta para conseguir un acelerón extra, y con cinco te pagarás una nave 'opcional' extra que sigue cada uno de tus movimientos y aumenta tu potencia de fuego. Antes de empezar, puedes elegir uno de los tres sistemas de reforzadores, ligeramente distintos, para que se adapten a tu estilo de juego favorito, en función de si prefieres una gran potencia de fuego o algo que te ayude a eliminar los muchos objetivos terrestres.

Truco

Compra un acelerón como primer ítem; luego, guarda y elige una opción. Mírate la demo para ver qué reforzadores usar en ciertos niveles.



La pantalla panorámica de la GBA se creó para juegos como éste. Alguien se dejó los codos pensando en GA.



Interesante, muy logrado y bien ambientado, pero no demasiado atestado. El equilibrio perfecto.

Este género es ideal para la pantalla panorámica de la GBA, ya que ofrece una mejor vista de los enemigos que se aproximan que la vieja GB. Los gráficos son muy pequeños, pero resultan fáciles de ver, y el scroll hace gala de una perfecta suavidad, cosa vital para algo que exige precisión en la puntería y el movimiento. Es un buen matamarcianos. Los reforzadores están bien repartidos, los niveles son difíciles pero no de una manera injusta, y da la impresión de ser mucho más que una simple puesta al día de un título retro. El mejor shoot'em up de la GBA.

DISPARAR A MATAR

PRESENTACIÓN
Gráficos pequeños que nunca pierden suavidad ni se amontonan.

JUGABILIDAD
Muévete, dispara, recoge. Ya sabes cómo funciona esto.

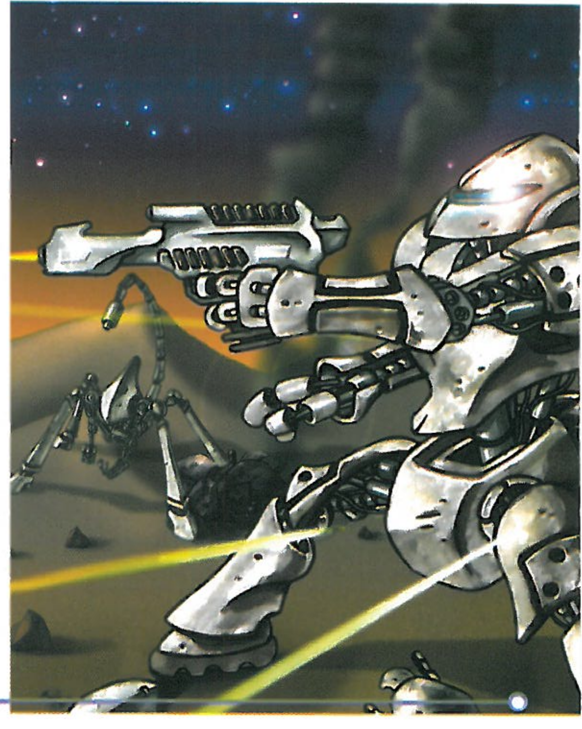
DURABILIDAD
Ve a por los récords o vuelve a jugar con una configuración de reforzadores distinta.

DIFICULTAD
No es tan difícil que no puedas acabarlo con algo de determinación.

VEREDICTO
Un refinado vestigio del pasado que deja en ridículo a la mayoría de los demás shooters para portátiles. De adquisición obligada.







MECH PLATOON

Un juego de estrategia real en la palma de tu mano. ¡Qué idea tan absurda! Pero y si...



FICHA

- **EDITOR**
  Proein/BBI
- **WEB**
  www.bam4fun.com
- **PRECIO**
  60,04 €
- **GUARDAR**
  Batería
- **ENLACE**
  Sí
- **DISPONIBLE**
  Sí

"Con tres facciones a elegir, te mantendrá enganchado hasta bien entrado el 2002"

Otra piedra preciosa de Kemco. *Mech Platoon* es un juego de estrategia en tiempo real inspirado en clásicos como *Command & Conquer*. Sorprendentemente adictivo y absorbente, funciona de las mil maravillas en la pequeña pantalla.
Para empezar, el juego tiene un modo tutorial muy exhaustivo que realmente te ayuda a familiarizarte con las operaciones básicas —de asombrosa complejidad— antes de lanzarte a los niveles más avanzados.

Al fin y al cabo, el procedimiento no tiene nada de nuevo: envías tus fuerzas a extraer materias primas que puedes convertir en edificaciones para tu base o en materiales para forjar tu ejército de Mechs. Cuantos más edificios construyas más progresa tu tecnología, lo cual a su vez te permite tener mejores edificios e instalaciones y, sobre todo, mejorar tu equipamiento militar.



Una vez hayas acumulado lo suficiente, empieza a instalar tu base. ¡Mantenla siempre bien protegida!



Si tus Mechs son derrotados en la refriega, puedes rescatar los fragmentos y reciclarlos más adelante.

Truco
No des ni un respiro a los mineros para tener con qué financiar tus acciones militares.

Tan pronto has adquirido práctica en todo esto y te has construido una fuerza de combate decente, empieza la guerra entre tu ejército y tus rivales, que han estado ocupados haciendo exactamente lo mismo que tú. La clave consiste en la sabia administración de tus recursos, logrando un equilibrio entre defender la base, construir un ejército efectivo y desarrollar tu tecnología.
Afortunadamente, no es tan difícil como parece una vez te has hecho con la mecánica de juego; y con tres facciones a elegir, te mantendrá enganchado hasta bien entrado el 2002. Sin duda alguna, un juego imprescindible para los estrategas de pro.

LOCURA MECH

PRESENTACIÓN
Estrategia en tiempo real con unidades detalladas y controles firmes. ¡Guachi!

JUGABILIDAD
Con su ritmo pausado, fundirá tu cerebro a cámara lenta. Pero jugarlo es un placer.

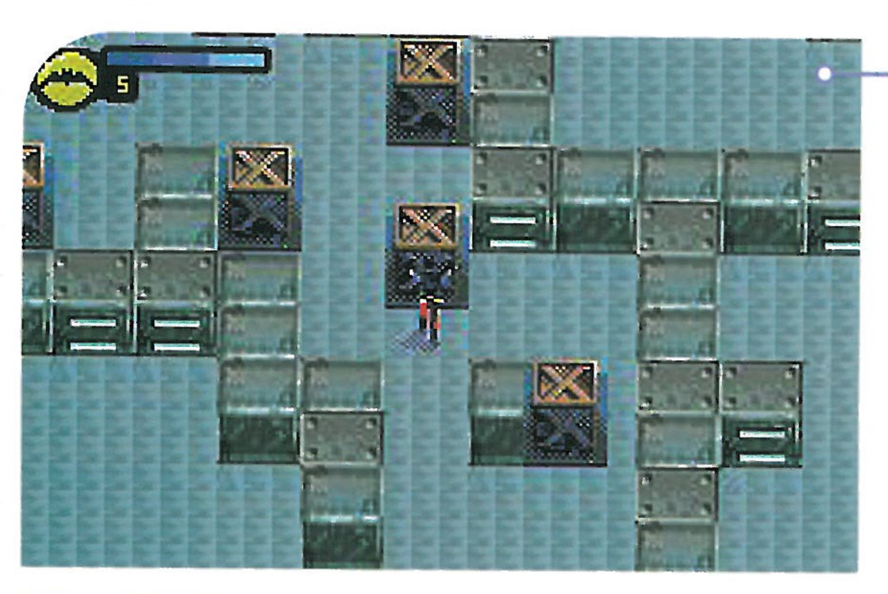
DURABILIDAD
Hay tanto que explorar y experimentar, que tienes cartucho para años.

DIFICULTAD
Las últimas campañas son durísimas, con algunos enemigos súper astutos.

VEREDICTO
Difícil pero no exageradamente, y con tantas cosas por hacer que no podrás dejar de jugar en mucho, mucho tiempo.









BATMAN VENGEANCE

¡El hombre murciélago vuelve a patrullar por las calles de Gotham!

FICHA

- **EDITOR**
  Ubi Soft
- **WEB**
  www.ubisoft.es
- **PRECIO**
  54,06 €
- **GUARDAR**
  Contraseña
- **ENLACE**
  Sí
- **DISPONIBLE**
  Sí

Si tuvieras dinero a punta pala, lo más seguro es que te dedicaras a conocer mundo. Te comprarías un Ferrari Testarrossa, una mansión —o un castillo– y, si eres solidario, donarías un buen pellizco a alguna asociación benéfica. ¡Qué generoso de tu parte! Pero, sea lo que sea que hicieras, es poco probable que te enfundaras un traje de goma tras haber jurado limpiar tu ciudad de maleantes. Aunque, nunca se sabe.

Así es, Bruce Wayne vuelve a ser el protagonista de un juego basado en este personaje de cómic. Pero esta vez, trae escondidas en el cinturón un montón de sorpresas. La aventura empieza como de costumbre: los saltos y las palizas a bribones son el pan nuestro de cada día. Sin embargo, *Batman: Vengeance* supera al resto de juegos de superhéroes de este mismo género por el hecho de que tan pronto estarás saltando de plataforma en plataforma, abriéndote camino hacia la gloria a puñetazos y patadas, como al minuto siguiente cruzarás a toda pastilla las calles en automóvil o surcarás el cielo de Gotham en helicóptero.

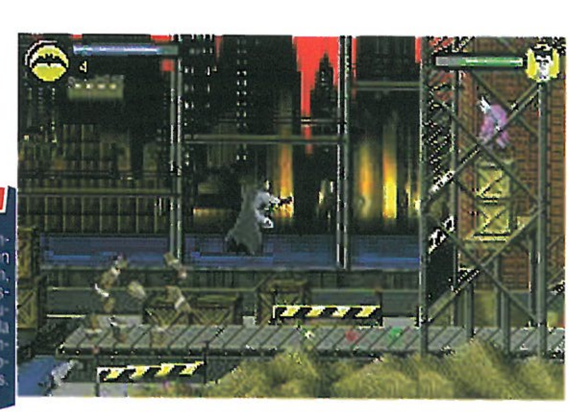
Aunque las diversas secciones del juego no son perfectas, te desafían a que completes el nivel la primera vez —cosa que no conseguirás– y son lo bastante adictivas como para que quieras volver a repetir. En suma, una experiencia realmente divertida.

Batman: Vengeance es un gran juego de plataformas. Los diferentes elementos que incorpora mantendrán al más torpe de los jugadores enganchado hasta bien entrada la madrugada. Ya sabes, apoltrónate, prepárate un buen tazón de Cola Cao y a jugar se ha dicho.

Truco

Cuando vayas zigzagueando por entre el tráfico en los niveles de conducción, pulsa el botón R para deslumbrar a los otros vehículos y que se salgan de la carretera. Pero no te pongas chulo, esto no funciona con los camiones.

"Las diversas secciones del juego son lo bastante adictivas como para que quieras volver a repetir"



Reconocerás a muchos de los personajes, como el malvado Joker, con su sempiterna sonrisa.



Variedad que no falte: niveles de vuelo, de conducción, de plataforma pura y dura. ¡Qué diver!

HÉROE CONSAGRADO

PRESENTACIÓN
La animación es muy buena: ¡el aire ahueca la capa de Batman!

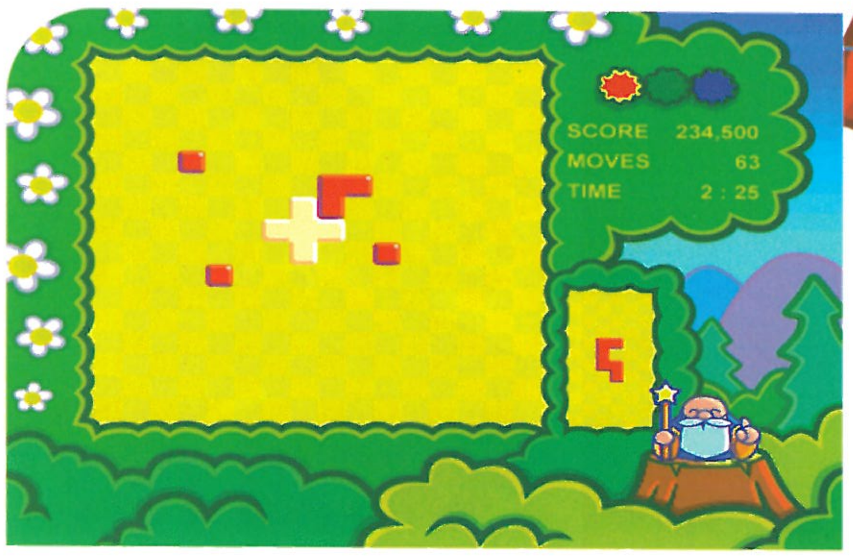
DURABILIDAD
Un montón de cosas por hacer y ver. Te mantendrá ocupado un buen rato.

JUGABILIDAD
Irregular, aunque gracias a los diferentes estilos de juego no deja de ser divertida.

DIFICULTAD
Lo bastante complicado para que no te lo meriendes en un visto y no visto.

VEREDICTO
Tiene atractivo, acción, variedad y una leve dosis de complicación. ¡Batman Vengeance es fantástico!







DENKI BLOCKS!

Parece que los signos de admiración están en boga. ¡¡¡Están en todas partes!!!

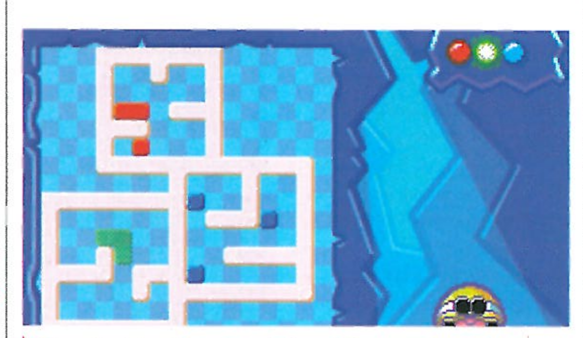
FICHA

- **EDITOR** Rage
- **WEB** www.rage.com
- **PRECIO** N/D
- **GUARDAR** En la GBA
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sin determinar

"Sobre el papel suena raro, y la primera impresión que da es de una simplicidad pueril"

Para probar *Denki Blocks!* antes de comprarlo, sólo tienes que entrar en la página web de Rage, ya que los muy vivos han creado una demo jugable en Shockwave. En principio, eso te servirá para ver lo guapas e innovadoras que son las ideas que encontrarás en este descarado puzzle, el que has de deslizar bloques. Todo está tan bien presentado que es imposible no cogerle cariño.

La Isla Puzzle contiene llamativos colores y unos hermosotes personajes de dibujos animados. Éstos te retarán a examinar unos cuantos cuadrados situados en una cuadrícula entre los cuales hay obstrucciones esparcidas. Al pulsar la cruceta mueves todos los cuadrados a la vez, a menos que los obstáculos lo impidan; pero, si cualquiera de las formas se tocan, se enlazan. El objetivo es hacer que se fusionen todas las formas del mismo color, a menudo en cierto orden o siguiendo determinada pauta, ayudándote de las paredes para colocar tus piezas. Sobre el papel suena raro, y la primera impresión que



El modo de batalla sólo está disponible contra los amigos, aunque hay enemigos de la CPU para los demás tipos de torneo.



Una serie de pintorescos personajes presenta cada tablero desde la monísima Isla Puzzle. Pequeños psicópatas...

da es de una simplicidad pueril. Es encantador y entretenido, y no cuesta pillarle el tranquillo. En el modo básico de Torneo para un solo jugador, la isla presenta ocho niveles, cada uno vigilado por un personaje. Cada personaje controla 25 puzzles, que irán complicándose de una forma brutal. Hay, además, partidas multijugador, un modo de entrenamiento y otros niveles de *bonus* en los que puedes ganar puntos componiendo unas formas preestablecidas.

Denki Blocks!, pese a ser agradable en un plano intelectual, resulta repetitivo y no logra engancharte una y otra vez, cosa que sí consigue *ChuChu Rocket!* (el otro puzzle con signo de admiración). Es una idea lograda y bien construida que se queda corto (no lo consigue por los pelos) para la condición de título indispensable.

Truco

Estate al tanto de las inusuales formas de bonus; si puedes completar el nivel y dejar los bloques en esa posición especial, conseguirás más puntos.

DIVERSIÓN Y CUCADAS EN BLOQUE

PRESENTACIÓN
Se parece al conjunto de piezas LEGO de tu hermanito.

JUGABILIDAD
A empujar se ha dicho; es más importante estar al quite que la velocidad.

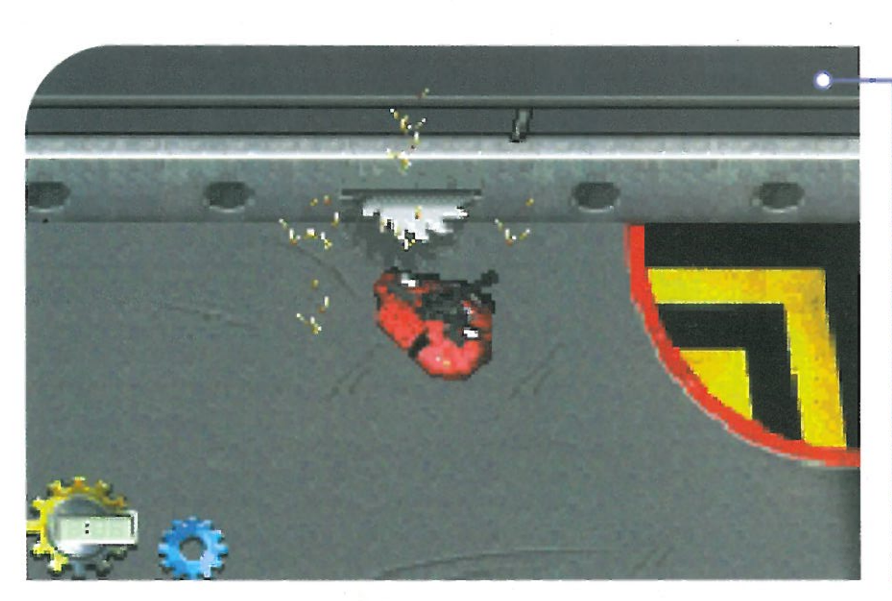
DURABILIDAD
Mucho por hacer, y la mayoría del rato estarás rascándote la cabeza.

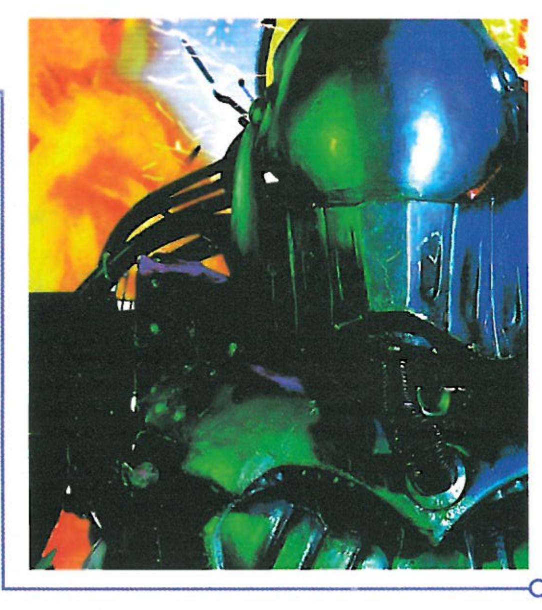
DIFICULTAD
Engañosamente simple: algunos de los niveles posteriores son diabólicos.

VEREDICTO
Un puzzle sólido y torturante de la categoría "fácil de aprender y difícil de dominar".









ROBOTS WARS ADVANCED DESTRUCTION

Machaca, ataca y cárgate la barraca con estas máquinas de destrucción

FICHA

- **EDITOR** BBC
- **WEB** www.bbc.co.uk
- **PRECIO** No disponible
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sin determinar

"Saca tu máquina al campo de batalla y comprueba cómo funciona"

Si no eres muy hábil con el soplete, tus dedos peligran cuando manejas una sierra o, sencillamente, eres incapaz de conseguir piezas de sillas de ruedas eléctricas, no podrás participar en las guerras de robots como las que organizan la BBC o la Universitat Politècnica de Barcelona. Sin embargo, gracias a esta joya para GBA puedes hacerte una idea de cómo debe ser esto de luchar con pilas de chatarra.

Truco

No recojas el chasis cilíndrico, no sirve de mucho; además, no sabrías en qué dirección mira tu robot. La cuña es mucho mejor.

Entra en el taller virtual y escoge un chasis, una fuente de alimentación, armadura y, sobre todo, un arma capaz de perforar el robot de tu enemigo. Luego, saca tu máquina al campo de batalla y comprueba cómo funciona tu creación contra una serie de oponentes y contra unos enemigos finales de tamaño descomunal.



Como en todas las guerras, después de la lucha los rivales se saludan y se dan un besito.

Lo mejor siempre es optar por uno de esos robots en forma de cuña que son difíciles de esquivar.

Los controles son confusos al principio, pero después de perder algunas batallas comenzarás a pillarles el tranquillo. Los botones A y B hacen girar al robot, el pad direccional lo hace rodar adelante y atrás, y los botones L y R activan las armas. Si te quedas boca abajo, con Select conseguirás volver a la posición normal. Si te gustan este tipo de batallas, tendrás bastantes horas de diversión.

La pantalla se acerca y se aleja para seguir la acción, con un aspecto 3D convincente que sólo se ve perjudicado por ciertos saltitos en la animación en cuanto los robots se quedan tirados. Habría estado bien ver cómo los despojos de los robots saltaban volando por los aires, ya que parece que el único daño que sufren consiste en que acaban incendiándose. Una alternativa a la guerra real..

SOY UNA MÁQUINA...

PRESENTACIÓN
Gráficos decentes. El sistema de control es un poco confuso.

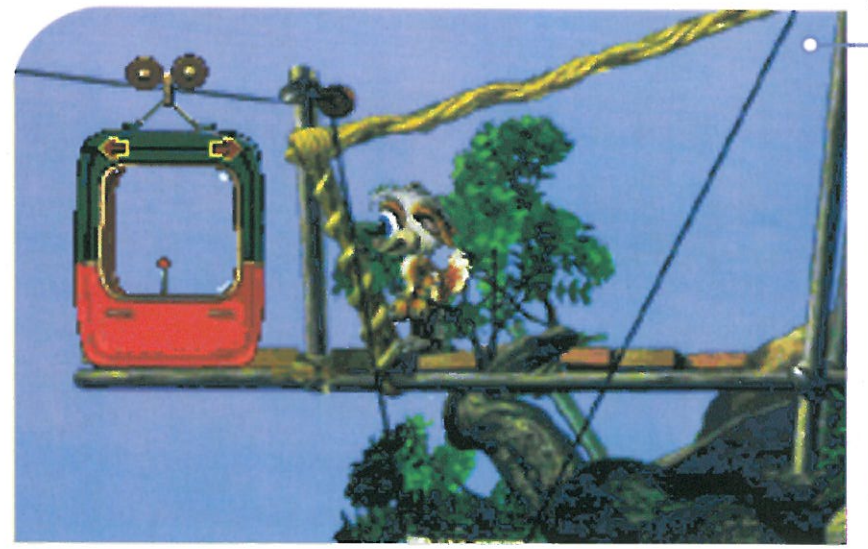
JUGABILIDAD
Empujar robots contra sierras rotatorias siempre es divertido.

DURABILIDAD
Incluye batallas multijugador y un modo para crear robots.

DIFICULTAD
Los robots de la máquina se alían contra ti, pero no es demasiado difícil.

VEREDICTO
Si te gustan los espectáculos de lucha de robots, este inusual juego te encantará.







CREATURES

Según asegura un prestigioso círculo de científicos, los Norns existen de verdad

FICHA

- **EDITOR** Swing!
- **WEB** www.creaturelabs.com
- **PRECIO** No disponible
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sin determinar

"Los Norns crecen, comen, enferman y mueren, siempre bajo la atenta tutela del criador virtual"

Cuando veas este juego, pensarás: "¿cómo demonios se lo han montado para idear algo así para formato Game Boy?" El concepto de *The Creatures* fue, durante muchos años, un simulador de vida artificial para PC. Valiéndose de modelos de redes neurales, animaba a los usuarios a criar a un grupo de extraños seres llamados Norns.

Se han introducido pequeños cambios, pero este juego es, básicamente, una conversión del mismo programa: los Norns siguen creciendo, comiendo, enfermando y muriendo, siempre bajo la atenta tutela del criador virtual, Scrubby. Es fascinante, pero algo lento; podría considerarse el juego más complejo de la historia, o bien la aventura más disparatada, pero eso depende de tus preferencias personales.

Los gráficos, tipo dibujos animados, son detallados, y el país de Albia muy elaborado, rozando lo sobrecargado. Para rizar el rizo, los tres niveles de que se compone el juego no están a tu disposición desde el principio: sólo podrás explorar zonas nuevas cuando tus Norns lleguen a ellas, así que edúcalos a conciencia y lánzalos a conocer mundo lo antes posible. El descubrimiento de nuevas áreas boscosas lleva su tiempo, pero resulta la mar de entretenido. Para conseguirlo deberás, por ejemplo, montar a tus peludos pupilos en un teleférico.

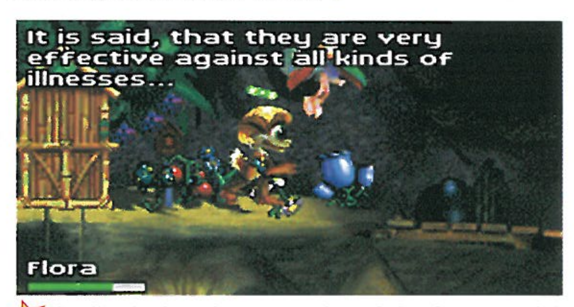
Truco

El portal en la copa del árbol te permitirá pasar a otros mundos; pero antes de contar con él, debes disponer, como mínimo, de ocho Norns.

Aquí radica parte del problema. Tan sólo podrás intervenir en la acción de manera secundaria. Puedes enseñar a tus criaturas dónde se encuentra la comida, y recompensarlos con unas caricias cuando aprendan a comer. Puedes lanzarles hierbas medicinales si enferman, y amonestarlos si no las toman. Puedes incluso pedirles que se acerquen a algún lugar en concreto para que pulsen un botón. Pero el trabajo principal corre de su cuenta, tú debes limitarte a hacer sugerencias. Pasarás la mayor parte del tiempo consultando todo tipo de listas para averiguar si tienen hambre, esperando a que despierten, o bien maldiciendo su lentitud a la hora de subir a un ascensor. No obstante, en líneas generales, pasarás más ratos buenos que aburridos. Quizá hasta te obsesiones con el simple hecho de jugar a pelota con un animalillo al que has educado y dado un nombre, y acabes babeando cuando dé a luz a una nueva generación de criaturitas, o llorando como un niño cuando su ciclo vital llegue a su fin y muera. Es una experiencia única y, sobre todo, muy extraña.



Tu otro yo en Albia es un hada con zapatones enormes. Ella recompensa o amonesta a cada candidato.



Una dieta inadecuada provoca enfermedades. Suerte que el suelo es rico en hierbas medicinales.

¡VIVEN!

PRESENTACIÓN
El universo boscoso resulta agobiante. Demasiados objetos por hectárea.

JUGABILIDAD
Lenta pero adictiva. Es como un Tamagotchi elevado a la máxima potencia.

DURABILIDAD
Puedes jugar siglos, aunque tus Norns originales acaben palmándola.

DIFICULTAD
Se requiere mucha paciencia. Cuesta horrores avanzar.

VEREDICTO
Repetitivo pero, al mismo tiempo, fascinante. Parece más un juguete viviente que un videojuego convencional.









KAO THE KANGAROO

Justo lo que andábamos buscando: ¡otro juego de plataformas del montón!

FICHA

- **EDITOR** Virgin/Titus
- **WEB** www.titusgames.com
- **PRECIO** 51,03 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sí

"No hay absolutamente nada que no hayas visto ni hecho antes"

Oh, no!" Esas son las palabras que manan de los labios de cualquiera que se enfrente por primera vez a *Kao the Kangaroo*. Resulta imposible concebir un título de plataformas más mediocre que éste; desde luego, sus creadores no se han partido el espinazo. ¿A quién, en su sano juicio y en pleno siglo XXI, se le ocurre lanzar un juego de plataformas que ya hubiera resultado soporífero en los tiempos de los ocho bits?**

Truco

Si estás en la tienda y tienes este juego en las manos, respira hondo, devuélvelo a su sitio y busca corriendo Wario Land 4.

Titus no destaca precisamente por crear juegos espectaculares (entre sus diversas atrocidades se cuenta el inefable *Superman* para N64), pero podrían esforzarse un poco y sorprendernos con un título, cuando menos, decentillo. No es que *Kao the Kangaroo* sea terrible en ningún aspecto en concreto. Los entresijos técnicos están bien resueltos, y el ritmo se ha solventado con oficio. A primera vista, pues, parece difícil ponerle pegas, pero eso se acaba en cuanto te das cuenta de que este título, de divertido, no tiene un pelo.



Hasta los enemigos denotan una alarmante falta de imaginación. Nada que no hayas visto mil veces ya.



Vale que su aspecto no es tan malo, pero con juegos como Wario Land 4 en el mercado, ¿quién va a querer algo así?

¿Qué tiene de malo? Pues que entre los circuitos de este cartucho, no hay absolutamente *nada* que no hayas visto ni hecho antes. Ya sabes: corre, salta, recoge, corre, salta otra vez, y ahí se acaba todo. Es como si hubiesen mezclado los tópicos más manidos de todos los juegos de plataformas de la historia en una coctelera para crear un combinado explosivo llamado... "el típico y tópico juego de plataformas". No encontrarás ni un triste atisbo de emoción. Nada que te haga reír, estremecerte o, simplemente, arquear una ceja. ¡Nada de nada!

Por si no te habías dado cuenta, este juego no nos ha gustado mucho. Con la cantidad de títulos de plataformas decentes que empieza a inundar el mercado de la Advance, no deberías dedicar ni un minuto de tu tiempo a este juego. De hecho, olvida su existencia ipso facto. Si a los desarrolladores no les ha importado un bledo, ¿por qué iba a importarte a ti? ¡Ala, venga, pasa página!

LENGUAJE CORPORAL

PRESENTACIÓN
Gráficos sencillos y borrosos. Parece un juego digno de una consola de hace diez años.

DURABILIDAD
Te durará lo que tardes en encontrar el tique de compra y devolverlo a la tienda.

JUGABILIDAD
Corre, salta, corre, recoge, bosteza, salta. Una y otra vez, una y otra vez, una y otra...

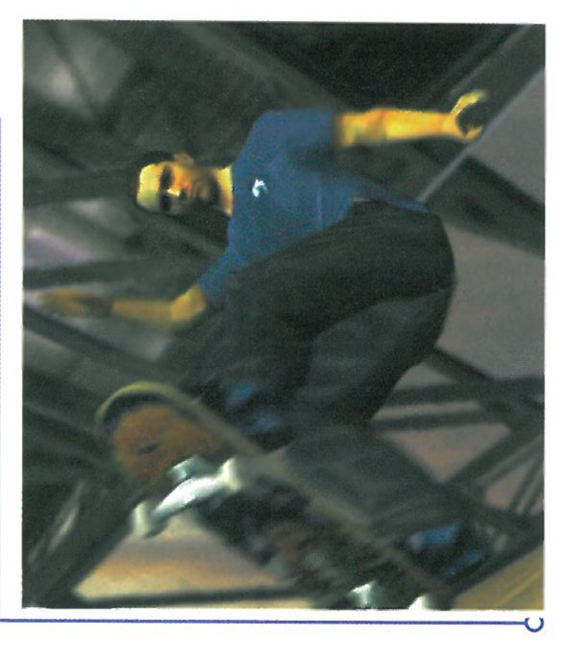
DIFICULTAD
Suponemos que en los últimos niveles será bastante difícil pero, ¿a quién le importa?

VEREDICTO
Un juego de plataformas mediocre, aburrido y exento de motivaciones. ¿Necesitas más datos?

40%







ESPN X GAMES SKATEBOARDING

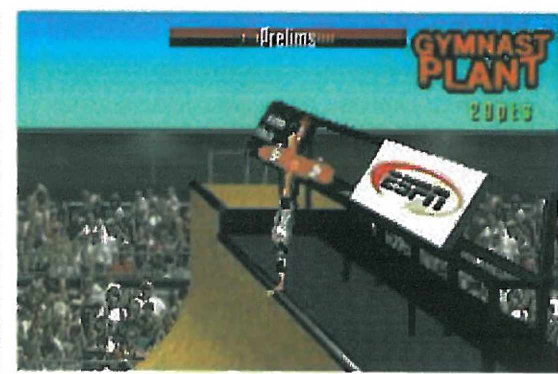
¿Cuántas piruetas radicales puedes marcarte delante de las cámaras?

FICHA

- **EDITOR** Konami
- **WEB** www.konami.com
- **PRECIO** 51,03 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

Si fueras un juego de skateboard que aspirara a hacerle la competencia a *Tony Hawk's Pro Skater*, más te valdría contar con algunas piruetas decentes, unos gráficos estupendos y un sonido de primera. Qué pena, pues, que *ESPN X Games Skateboarding* no sea lo bastante bueno.

La cosa empieza bien; el juego se divide en dos secciones: la rampa vertical y el parque de patinaje, y deberás realizar unos combos enormes con los 42 movimientos a tu disposición para ganar las competiciones de cada sección. No obstante, si bien la rampa vertical mola y es muy divertida, los parques no lo son en absoluto, por culpa de los ángulos de cámara. El modo del parque de skating empieza con una vista elevada, pero en cuanto te acercas a una rampa, listo para efectuar una pirueta, el juego comete la torpeza de pasar a la perspectiva lateral usada en la rampa vertical. La transición entre cámaras, además, no resulta suave: al pasar de una a otra se produce un salto que te confunde y que, por lo general, hace que acabes por los suelos, ya la brusquedad del cambio casi siempre provoca que no calcules bien la ejecución de la acrobacia y te des de morros.

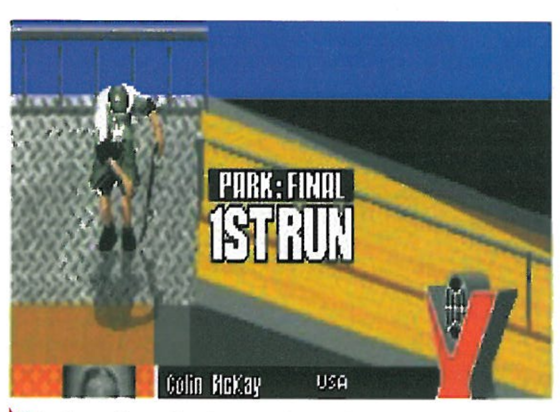


Hacer el pino en la sección vertical es de lo más divertido, y además no es difícil. ¡Guay!

Truco

Tras realizar una acrobacia en el aire, aguanta el botón B para ejecutar una pirueta en el reborde y mejorar a saco tu puntuación.

"Más que fardar, lo que harás es enrabiarte"



En el juego hay ocho skaters reales, cada uno con sus puntos fuertes y débiles.

Con combos de piruetas a mansalva, ocho auténticos skaters profesionales a elegir y una sección de rampa vertical de alucine, *ESPN X Games Skateboarding* tiene mucho que ofrecer y te lo pasarás bien con él. El problema es que más que fardar, lo que harás es enrabiarte. *Tony Hawk's 2* es mogollón de mejor, colega..

PLANCHAZO

PRESENTACIÓN
Tiene un aspecto majo, pero es que no da buen rollo.

DURABILIDAD
Te mosquearás demasiado como para querer jugar con él mucho rato.

JUGABILIDAD
La sección vertical es excelente, pero el resto del juego no, y con eso no basta.

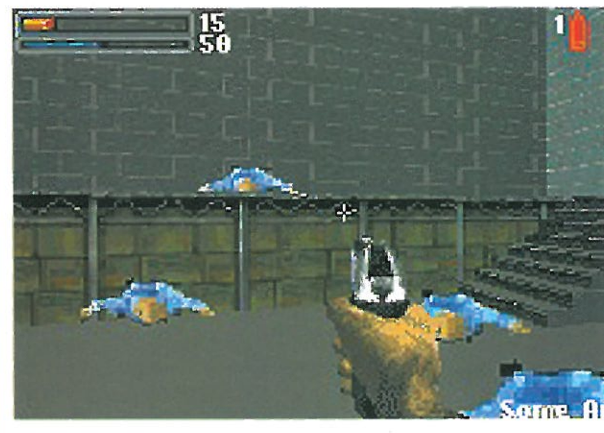
DIFICULTAD
Marcarse piruetas no es muy difícil. La cuestión es si te molestarás en hacerlas.

VEREDICTO
La mitad es buena y la otra mitad es irritante a matar. Si lo sumamos todo no es tan bueno como *Tony Hawk's 2*. O sea que...









Es divertido, aunque la ausencia de detalles sangrientos y desagradables resta vistosidad a las matanzas.

ECKS vs SEVER

Un buen shooter en primera persona basado en una peli de Hollywood de la que todavía no habrás oído hablar...

FICHA

- **EDITOR** Ubi Soft/BAM!
- **WEB** www.ubisoft.es
- **PRECIO** 54,06 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Febrero

"Muchas misiones te obligan a usar la cabeza un poco más que la mayoría de los títulos de este tipo"

Seguramente todavía no has oído nada sobre ella, pero *Ecks vs Sever* pronto llegará a España y será una película de éxito. Los derechos para producir los videojuegos fueron comprados por Bam!, que ha creado un fantástico shoot'em up en primera persona que sigue fielmente el argumento del film. Luego, por las cosas de la vida, resulta que el juego —a la venta en febrero— ha estado listo mucho antes que la película.

Aparte de la mala coordinación con el lanzamiento de la peli, hay otra batalla que *Ecks vs Sever* tiene que librar: va a competir cara a cara con *Doom* en el combate por ser el mejor shooter de la GBA. Y no va a ganar, porque no está a la misma altura precisamente que el clásico de Id Software, aunque tiene muchas cosas buenas.

En primer lugar, funciona muy bien. Como carece de las texturas de suelos y techos que posee *Doom*, queda más potencia de proceso para otras cosas como para agacharse, usar un rifle de francotirador, lanzar granadas o incluso usar un sistema de visión con detección de calor.

A lo mejor estas cosas no suenan como nada del otro mundo, pero sirven para abordar las misiones con tácticas de infiltración más sutiles que presentarse en una sala y vaciar el cargador, disparando a bocajarro a todos los bichos que se pongan por medio. De hecho, muchas misiones te obligan a usar la cabeza un poco más que la mayoría de los juegos de este tipo, o sea que la partida para un solo jugador dividida en objetivos resulta bastante interesante.

Ecks vs Sever tiene algunas misiones muy buenas y se basa en una historia excelente. El juego está dividido en dos partes: una serie de niveles en los que juegas siendo el expolicía Ecks y otro en el que llevas al asesino Sever. El resultado es que algunas misiones están muy bien ambientadas y son muy absorbentes. Si llegas a cansarte de lo que te puede ofrecer *Doom*, vale realmente la pena probar este juego.



Truco

Si tienes problemas para eliminar a grupos numerosos, intenta agacharte para esquivar las balas y para que les sea más difícil encontrarte.

Esto sí que nos gusta. Detalles como el de este sistema de visión térmica sorprenden y agradan.

Gracias a los distintos objetivos que debes cumplir desde ambos lados de la ley, la acción no es repetitiva.

LAS DOS CARAS DE LA MONEDA

PRESENTACIÓN
Los gráficos no son los más bonitos del mundo, pero sí rápidos.

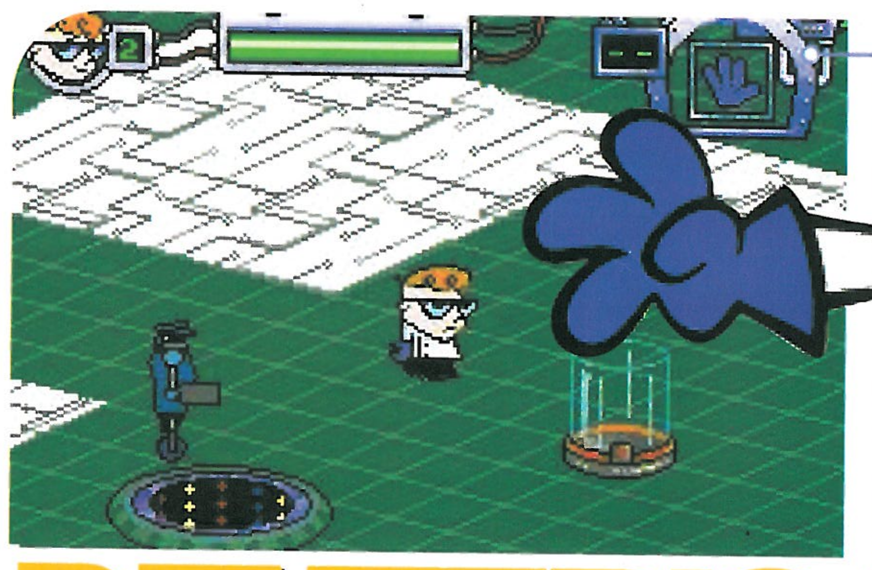
JUGABILIDAD
Cumple tus objetivos al tiempo que acribillas a hordas de agentes enemigos.

DURABILIDAD
Infinita con cuatro combatientes en las partidas multijugador.

DIFICULTAD
En algunas partes es increíblemente difícil; tendrás que aplicarte a fondo.

VEREDICTO
En el modo para un jugador, es un shooter fantástico. El multijugador no es tan bueno, y no está tan pulido como *Doom*.







DEXTER'S LAB

¿Sigues la serie animada? Pues no se parece en nada, pero en el buen sentido

FICHA

- **EDITOR**
  Ubi Soft/Bam!
- **WEB**
  www.ubisoft.es
- **PRECIO**
  54,06 €
- **GUARDAR**
  Password
- **ENLACE**
  No
- **DISPONIBLE**
  Febrero

"Todos los niveles son parecidos, y con los puzzles pasa tres cuartos de lo mismo, pero eso poco importa"

Dee Dee, no toques ese botón! Demasiado tarde. La hermana mayor de Dexter acaba de clonarse y ha esparcido sus *alter egos* por todos los recovecos del laberíntico laboratorio de Dexter. Conclusión: el alocado científico deberá rescatar a todos los clones y devolver la normalidad al laboratorio. ¡Que no cunda el pánico!

Debes guiar a Dexter a lo largo y ancho de ocho niveles isométricos en su desesperada búsqueda de clones. Por doquier aparecerán zánganos, druidas y robots con ganas de tocarte las narices, pero no confieren una amenaza seria en exceso, ya que eres demasiado ágil para todos ellos. Debes recoger cada clon con una garra telescópica y llevarlo hasta el tubo aspirador, que lo succionará hasta un lugar más seguro.



Cuando empieces un nivel, busca el tubo aspirador antes que nada. Traslada ahí a cada clon que encuentres.

Todos los niveles son parecidos, y con los puzzles pasa tres cuartos de lo mismo, pero eso poco importa.

El placer de conducir a Dexter por los entresijos de su laberinto de locura, intentando averiguar para qué sirve cada interruptor, no tiene parangón. Los gráficos, dibujos animados en estado puro, son nítidos, tanto o más que los efectos de sonido de Dexter y sus enemigos. *Dexter's Lab* emplea un enfoque isométrico, de modo que los controles necesitan algún que otro ajuste: lo cierto es que pulsar frenéticamente el botón lateral para cambiar de arma puede resultar sumamente frustrante. Seguro que te engancharás a *Dexter's Lab* hasta completarlo. Pero una vez acabado, dudamos de que vuelvas a repetir la experiencia.



No te duermas. Tienes copias de Dee Dee por todas partes deseando que las rescates.



¡Estupendo! A Dexter ya sólo le quedan 99 hermanas por recoger. Suena aburrido, pero no lo es.

BACTERIANO

PRESENTACIÓN
Gráficos vivos y coloridos que discurren a un ritmo considerable. Pero no matan.

JUGABILIDAD
La acción se multiplica a medida que Dexter se adentra en el laboratorio.

DURABILIDAD
Lo que tardes en acabarlo. Los mejores, un par de semanas.

DIFICULTAD
Los puzzles se van complicando, pero requieren más paciencia que habilidad.

VEREDICTO
Un plataformas estupendo. No es Mario Advance, pero para distraerse y reírse un rato no encontrarás nada mejor.







CASPER

El fantasma más «encantador» del mundo pasea su blanca sábana por la Game Boy Advance

FICHA

- **EDITOR** Microids
- **WEB** www.microids.com
- **PRECIO** 51,03 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sí

"Un juego de puzzles que más bien parece inspirado en el archifamoso Lemmings"

Aunque a primera vista parezca un candidato más dispuesto a engrosar la lista de títulos de plataformas, *Casper* es un juego de puzzles que más bien parece inspirado en el archifamoso *Lemmings*. Como mínimo, es la excepción a la regla por la que se rigen los juegos de plataformas, y a nosotros siempre nos han caído bien los transgresores.

Tu objetivo consiste en guiar a un doctor transformado en muerto viviente por una mansión encantada para dar con el método que te permita derrotar a tres fantasmas menos cordiales que tú. El doctor avanza a trompicones hacia todo tipo de trampas y obstáculos, y para evitar que el pobre diablo acabe dos palmos bajo tierra, no te va a quedar más remedio que transformar a Casper en alguna de las seis formas que es capaz de adoptar: si pones cara de malo, se asustará y cambiará de dirección; si te transformas en puente, conseguirás que supere los agujeros del suelo... Además, el Casper "normal" puede recoger objetos de gran utilidad en momentos puntuales.

Truco

Efectúa un reconocimiento previo del nivel para detectar los posibles peligros y localizar los ítems, con el fin de evitar que el doctor tropiece con alguna pandilla de indeseables



¿Se supone que debería asustarme? Eso de los fantasmas bondadosos no acaba de convencerme...

Menos mal que el consabido y monótono juego de plataformas ha acabado convertido en un juego de puzzles más que decente.

El doctor cuenta con una barra de energía que pierde fuerza si cae en una trampa, o cuando Casper lo asusta con su expresión terrorífica, pero que se rellena cuando lo conduces hasta los iconos en forma de corazón. Cuando la barra se agote, se acabó la partida. El problema es que las reacciones de Casper no son inmediatas a tus órdenes desde los botones de control, de modo que debes anticipar sus movimientos si quieres que obedezca a tus deseos en el momento justo. Cuesta acostumbrarse, pero al menos resulta loable el esfuerzo del equipo de desarrollo por brindarnos algo diferente, incluso aunque no acabe de cuajar del todo. *Casper* no acabará convirtiéndose en un clásico, pero el mercado de la GBA puede vanagloriarse de contar con un original juego de puzzles.

FANTASMAL

PRESENTACIÓN
Personajes grandes y nítidos que dotan al título de un "encanto" especial.

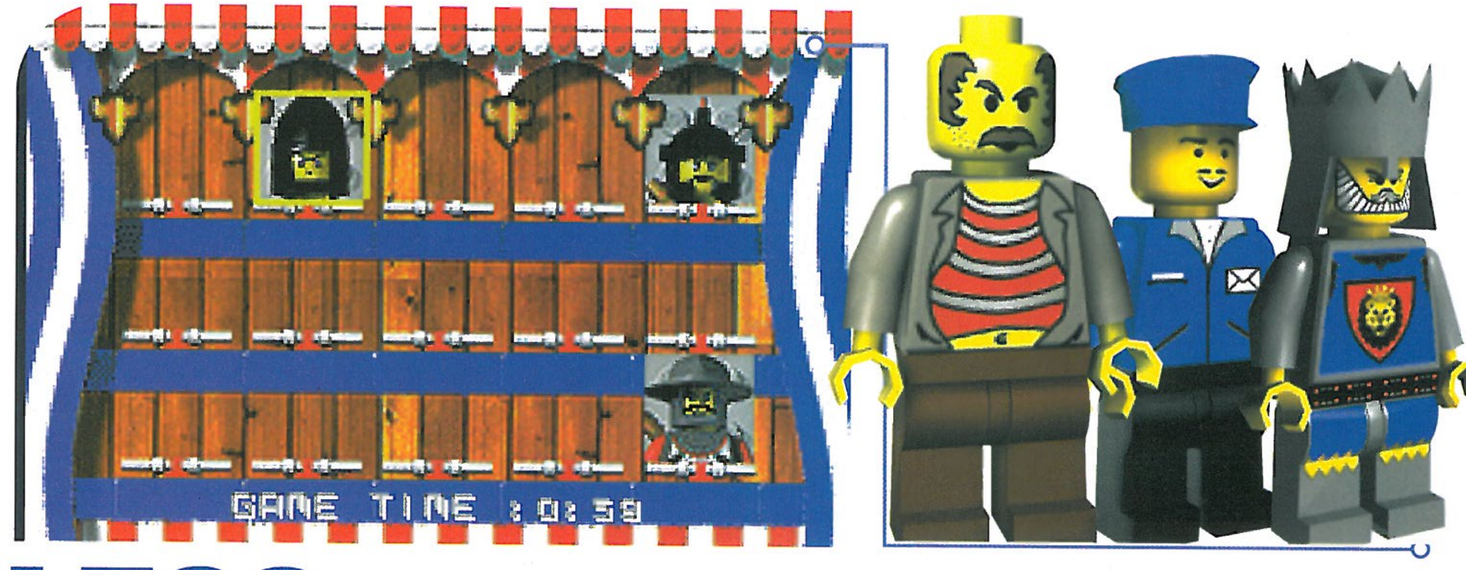
DURABILIDAD
Los seis niveles no dan para tanto como sería deseable.

JUGABILIDAD
Podría tildarse de inusual. Sin embargo, Lemmings era más variado.

DIFICULTAD
Encontrarás desde tramos tiradísimos hasta momentos enrevesados a más no poder.

VEREDICTO
Una "fantasmada" no tan para niños como parece. Si buscas un juego de puzzles decente, puede que lo hayas encontrado.





LEGO ISLAND 2

Bienvenidos a un mundo en el que no hace falta permiso de obras para construir lo que te venga en gana

FICHA

- **EDITOR**
  EA/Lego Media
- **WEB**
  www.legomedia.com
- **PRECIO**
  No disponible
- **GUARDAR**
  Batería
- **ENLACE**
  Sí
- **DISPONIBLE**
  Sin determinar

"Cualquiera puede pasárselo en grande con esta aventura ligera y llena de toques de humor"

Si crees que la diversión que propone Lego se limita a realizar construcciones en la quietud de una habitación, y a rematar la faena encastando una peluca de plástico en la cabeza de los monigotes encajables, estás muy equivocado. A ver si nos aclaramos: este, a primera vista, plácido y ñoño mundo, también tiene su lado oscuro, encarnado por el terrible villano Brickster. El malvado canalla de plástico se ha escapado de la cárcel y ha birlado la Construcpedia, el manual de construcción para todos los edificios de Lego Island. Como consecuencia, ya no hay edificios, pero sí un archicriminal al que apresar. Alguien debería encargarse de salvaguardar la isla y poner las peras a cuarto al inefable Brickster.

Ese alguien es Pepper, un jovial jovenzuelo montado en un monopatín, cuya misión es la de reconstruir el lugar y atrapar a Brickster. Aunque *a priori* parece tarea fácil dar con el villano y recuperar el dichoso manual, justo antes de enchironarlo de nuevo, nada más lejos de la realidad, ya que nos encontramos ante una aventura repleta de sorpresas y detalles de calidad.



Pepper va pertrechado con pizzas que puede lanzar contra cualquiera que se cruce en su camino.

"Infomaniac" te guía a lo largo del juego. Te ayudará a salir airoso de más de un embrollo.

Truco
Párate a hablar con todo el mundo. Algunos personajes sólo dicen tonterías, pero otros te proporcionarán información vital.

A cada paso tropezarás con pequeñas tareas cuya resolución resulta imprescindible para llegar a lo más hondo del objetivo principal, y en cada rincón encontrarás a alguien que te guíe en la dirección adecuada si te quedas atascado. Hay algún que otro contratiempo, como el hecho de no poder pulular por donde te plazca, ya que debes ceñirte a los caminos marcados. Pero una vez superada tal nimiedad, tienes aseguradas largas horas de aventuras divertidas y, sobre todo, "constructivas". Puede que *Lego Island 2* esté pensado para los más pequeños de la casa, pero lo cierto es que cualquiera puede pasárselo en grande con esta aventura ligera y llena de toques de humor, si bien los más mayores tal vez no se enganchen con todo lo que sucede en pantalla. Es un juego infantil y bastante simple, pero divertido como pocos al mismo tiempo.

CONSTRUCTIVO

PRESENTACIÓN
El universo Lego es grande, y los gráficos muy detallados.

JUGABILIDAD
Montones de subjuegos y sorpresas que te mantendrán pegado a la pantalla.

DURABILIDAD
Una porrada de tareas variadas y divertidas. No lo verás todo con una sola partida.

DIFICULTAD
Fácil para jugadores avezados. Los más pequeños se lo pasarán en grande.

VEREDICTO
Un entretenimiento sin demasiadas pretensiones, pero con una jugabilidad que encandilará a los incondicionales de Lego en todo el mundo.









Los vehículos, como este ala delta, son de manejo complicado, pero te permiten acceder a zonas remotas.

PREHISTORIK MAN

Si Mario y los Picapiedra se conocieran, podrían correrse una juerga que acabara en un juego como éste. ¡Quién sabe!

FICHA

- **EDITOR** Virgin/Midway
- **WEB** www.midway.com
- **PRECIO** 51,03 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

"Los monigotes son grandes y nítidos, y la ambientación rezuma una calidad excelente"

Al cavernícola Sam ya tuvo su momento de gloria tanto en la SNES como en la Game Boy Color, pero ahora llega a la GBA dispuesto a dar más guerra que nunca. Armado tan sólo con un garrote de madera y su estridente voz (su grito tarzanesco es como una bomba cuya onda expansiva se carga todo lo que pilla), debe atravesar su prehistórico mundo de cabo a rabo para buscar comida, ya que toda la que quedaba en su poblado se la birlaron los dinosaurios.

Durante los primeros cinco minutos es clavadito a cualquier otro juego de plataformas, pero basta profundizar un poco más en sus trucos y trampas para darse cuenta de que "vulgar" no es un adjetivo que le haga justicia. Los monigotes son grandes y nítidos, y la ambientación rezuma una calidad excelente. El diseño de los escenarios es estupendo, si bien conducen a la muerte prematura de tu neandertal con más asiduidad de la que sería recomendable. No obstante, la posibilidad de emplear ingeniosos medios de transporte, como un ala delta o un monociclo, introduce una variante original y muy divertida.



Truco

Busca las cuevas secretas subterráneas a las que puedes llegar si perforas el suelo con tu garrote.

Perderás energía con excesiva facilidad, pero si matas a una criatura que te haya herido, reabsorverás toda la fuerza .



Sam es un psicópata: le encanta montar en un monociclo y meterse en el agua mientras se ríe como un poseso.

Al enfrentarte a los enemigos debes andarte con mucho ojo. Puedes liquidarlos con facilidad para sumar puntos por la vía rápida, pero hay muchas otras posibilidades, acaso más provechosas: si decides saltar sobre la grupa de los animales salvajes, su lomo hará las veces de trampolín, con lo que lograrás encaramarte a las plataformas más altas; en cambio, las tortugas gigantes te servirán de carruaje para superar terrenos accidentados; por último, si calculas bien el salto, la chepa de una araña trepadora puede transformarse en un ascensor improvisado. La vida de tu prehistórico amigo pende siempre de un hilo, pues los sitios para guardar son pocos y muy espaciados, de modo que el avance resulta demasiado lento además de complicado. Pero con un poco de práctica obtendrás recompensas sustanciosas, tales como escenarios secretos, por los que vale la pena insistir con ahínco. En resumidas cuentas, se trata de un plataformas tópico y atípico al mismo tiempo, que puede mantenerte pegado a la pantalla hasta bien entrado el siglo XXI.

FANTASMAL

PRESENTACIÓN
Un parque jurásico entretenido como el que más.

DURABILIDAD
Variedad por un tubo y niveles complicados: caña para un buen rato.

JUGABILIDAD
Acción plataformera típica, salpicada de sorpresas divertidas.

DIFICULTAD
Ni a los incondicionales de las plataformas les resultará pan comido.

VEREDICTO
Juegos de plataformas hay a porrillo, pero Sam guarda un par de ases bajo la piel de bisonte.







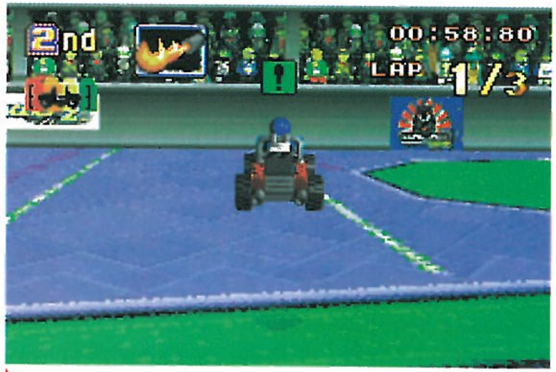
LEGO RACERS 2

Jugar con ladrillos de verdad puede ser peligroso, así que confórmate con Lego

FICHA

- **EDITOR**
  EA/Lego Media
- **WEB**
  www.legomedia.com
- **PRECIO**
  N/D
- **GUARDAR**
  Batería
- **ENLACE**
  Sí
- **DISPONIBLE**
  in determinar

"No es que Lego Racers 2 sea un mal juego, pero ni por asomo se parece a Mario Kart"



Los subjuegos animan el cotarro para que no te aburras en ningún momento.



Puedes cambiar la cara y los ropajes de tu personaje. Eso sí que es personalización.

Intentar hacerle la competencia a uno de los mejores juegos de la historia no es tarea fácil. No es de extrañar, pues, que *Lego Racers 2* se estrelle en la misma línea de salida en su asalto particular al trono que ostenta, desde hace tiempo, *Mario Kart*. Es como comparar tu película favorita con un documental sobre el apareamiento de la grulla de las Ozores. Puede que en tu interior lata un ornitólogo en potencia, o tal vez se te eriza el vello con sólo pensar en una cosa con plumas, pero aun así, el documental no logrará encaramarse al primer puesto de tus preferencias fílmicas. No es que *Lego Racers 2* sea un mal juego, pues no destaca negativamente en ningún aspecto, pero ni por asomo se parece a *Mario Kart*.

Y eso que lo intenta con ahínco. Para empezar, puedes apuntarte a las típicas carreras de karts en las que compites contra otros personajes, o bien aventurarte en el modo Historia, que te permite vagar por las calles de ciudad Lego, hablar con los habitantes, y picarlos para que compitan contigo, a ver quién es capaz de conseguir más ladrillos dorados de los que encontraréis por toda la ciudad. Las calles están plagadas de suculentos reforzadores además de otros regalitos, tales como juegos especiales y subjuegos escondidos, en los que debes perseguir a alguien, correr para construir cosas, o bien recoger ítems. Pero todo esto no basta para hacer sombra al fontanero de Nintendo. Seguro que los incondicionales de Lego, o los que ya están hasta la coronilla del mostacho de Mario, disfrutarán con *Lego Racers 2* porque, en el fondo, es un juego entretenido. Pero no el mejor del género. Alzarse con el primer puesto era misión imposible, pero el esfuerzo de Lego merece un aplauso, es un proyecto que promete. Quizá en un futuro no muy lejano, *Lego Racers 3* ponga las peras a cuarto al sempiternamente risueño Mario, pero de momento deberá conformarse con los peldaños más bajos del podio.

Truco

Procura colocarte justo detrás de tu rival cuando eches mano del reforzador del cohete. De este modo, seguro que aciertas.

ENLADRILLADO

PRESENTACIÓN
Detalles a mansalva, y bloques Lego por doquier. No está mal.

DURABILIDAD
Seguro que no te aburrirás. Tienes trabajo para rato.

JUGABILIDAD
Intuitiva y vertiginosa, como debe ser en un juego del género.

DIFICULTAD
Es de fácil acceso, pero de difícil dominio. Como debe ser.

VEREDICTO
Un juego de carreras rápido y divertido, con montones de opciones y grandes dosis de entretenimiento asegurado. Sin embargo, no es *Mario Kart*.









SUPER DODGEBALL ADVANCE

¿Nunca recibiste un balonazo en el patio del cole? Nosotros, miles.

FICHA

- **EDITOR** Ubi Soft
- **WEB** www.ubisoft.es
- **PRECIO** 51,03 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

"Es rápido, frenético y rescatará de tu memoria esos momentos inolvidables vividos en el patio del colegio"

Imagina un gimnasio atestado de muchachos sudorosos y un profesor regordete. Ahora piensa en los videojuegos de antaño. Nada que ver, concluirás. Pues estás muy equivocado. La actualización del clásico para NES *Dodgeball*, por cortesía de Atlus, te lo demostrará. Y de la forma más divertida.

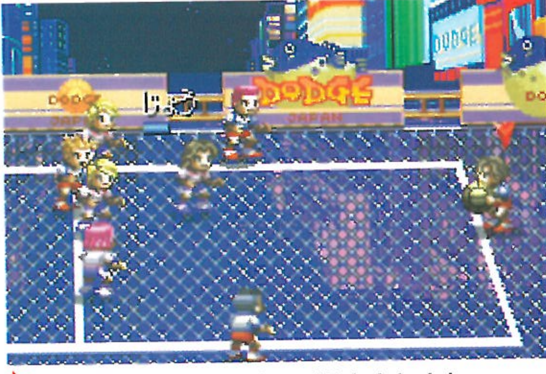
Super Dodgeball Advance es como una de esas clases de Educación Física de la escuela. Dos equipos, cada uno en una mitad del terreno de juego, y un balón que debe circular entre los miembros del mismo bando justo hasta ese momento en el que, con un golpe de gracia, acaba estampado contra la cara o la entrepierna de un jugador del equipo contrario. Divertidísimo, sobre todo cuando el receptor del balonazo es tu peor enemigo y acaba en el suelo viendo estrellitas. ¡Que conste que estamos en contra de cualquier acto de violencia!

Truco
Salta cuando alguien esté a punto de lanzarte el balón, y vuelve loco al rival cambiando de táctica constantemente.

Como en los viejos tiempos, *Dodgeball Advance* no se complica la vida lo más mínimo. Las partidas son dinámicas a más no poder, factor que beneficia sobremanera la jugabilidad del título. Si a todo esto sumamos el elemento multijugador, obtenemos una experiencia que puede absorbernos durante meses.



Dodgeball sobre hielo. Muy complicado; eso sí, divertido lo es un rato.



Procura mantener la entrepierna alejada de los balonazos.

Al contrario que la mayoría de juegos deportivos, *Dodgeball Advance* se desmarca con un *look* propio y exclusivo. Los colores utilizados son característicos de los productos de Atlus, y los terrenos de juego, así como los fondos, denotan un grado de inspiración de sus creadores más que considerable. Además, el balón tiene el tamaño adecuado, de modo que resulta visible en todo momento para que puedas atraparlo o lanzarlo sin excesivas complicaciones.

En resumidas cuentas, *Super Dodgeball* merece reposar al lado de *ISS* en tu videoteca. Es rápido, frenético y rescatará de tu memoria esos momentos inolvidables vividos en el patio del colegio. Estupendo.

PELOTERO

PRESENTACIÓN
Excelentes y chillones gráficos nipones.

JUGABILIDAD
Excelente. Es como una regresión a los tiempos de Speedball.

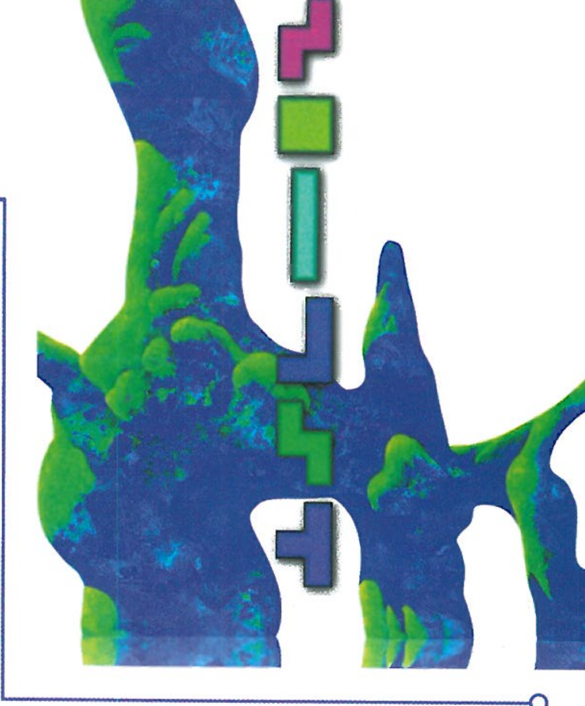
DURABILIDAD
En el modo multijugador te entretendrá por los siglos de los siglos.

DIFICULTAD
Jugabilidad accesible, dominio complicado.

VEREDICTO
Una tajada deliciosa de jugabilidad a la vieja usanza. Rápido, divertido y sencillo. ¡Qué más se puede pedir!







TETRIS WORLDS

Alexey Pazhitnov se revolvería en su tumba. (Si estuviera muerto.)

FICHA

- **EDITOR** Proein/THQ
- **WEB** www.thq-wwfgames.com
- **PRECIO** 63,04 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

"Más te vale hacerte con una copia barata de *Tetris DX* para la Game Boy Color"



¿Ciervos y conejitos? ¿Qué ha sido de los bailarines cosacos y el Kremlin?



Lo del "cuadrado fantasma", que te muestra dónde caerá el siguiente trozo, es un asco.

Trastear una fórmula de éxito es un proceso peligroso. Tómense como ejemplo la Cherry Coke o la introducción de Scrappy Doo. THQ debe de saberlo, seguro...

Entonces, ¿cómo es que nos encontramos con un *Sticky Tetris*, en el que los bloques del mismo color se enganchan? ¿O un *Hot-Line Tetris*, en el que las líneas que se eliminan en ciertos niveles de la pantalla te reportan más puntos? ¿O un *Cascade Tetris*, en el que has de crear reacciones en cadena al estilo *Puyo Puyo*? Por no hablar de *Fusion Tetris*, en el que se han añadido bloques atómicos...

Todas estas variaciones se incluyen en *Tetris Worlds*. ¿Supone alguna de ellas una mejora respecto al original ruso de hace 16 años? Pues no (pero por suerte ése también aparece aquí). ¿Se van presentando de forma gradual como recompensa por hacerlo bien en la partida principal? No. ¿Hay un modo Historia? No, tampoco.

Truco

Construye cuatro hileras, dejando un hueco de un solo bloque en un lado. Luego suelta un trozo largo y estrecho en el hueco para conseguir el máximo de puntos. (Copyright 2002 Consejos Desde La Tumba S.L.)

También está el problema de que a *Tetris* se juega en un área vertical en forma de columna, mientras que la Game Boy Adance opta por una disposición de pantalla panorámica. Así, los desarrolladores han llenado la mayor parte de la pantalla con unas molestas animaciones, en vez de, por ejemplo, ofrecerte la opción de girar 90 grados tu portátil. Por no ofrecer, no ofrecen ni la posibilidad de grabar los récords ni de ajustar las opciones.

O sea que, básicamente, más te vale hacerte con una copia barata de *Tetris DX* para la Game Boy Color, que es igual de divertido e irá de maravilla en tu GBA.

BLOQUEO MENTAL

PRESENTACIÓN
Los elementos y animaciones del fondo no añaden gran cosa.

JUGABILIDAD
Una fórmula clásica en esencia, con elementos nuevos sin mucho sentido.

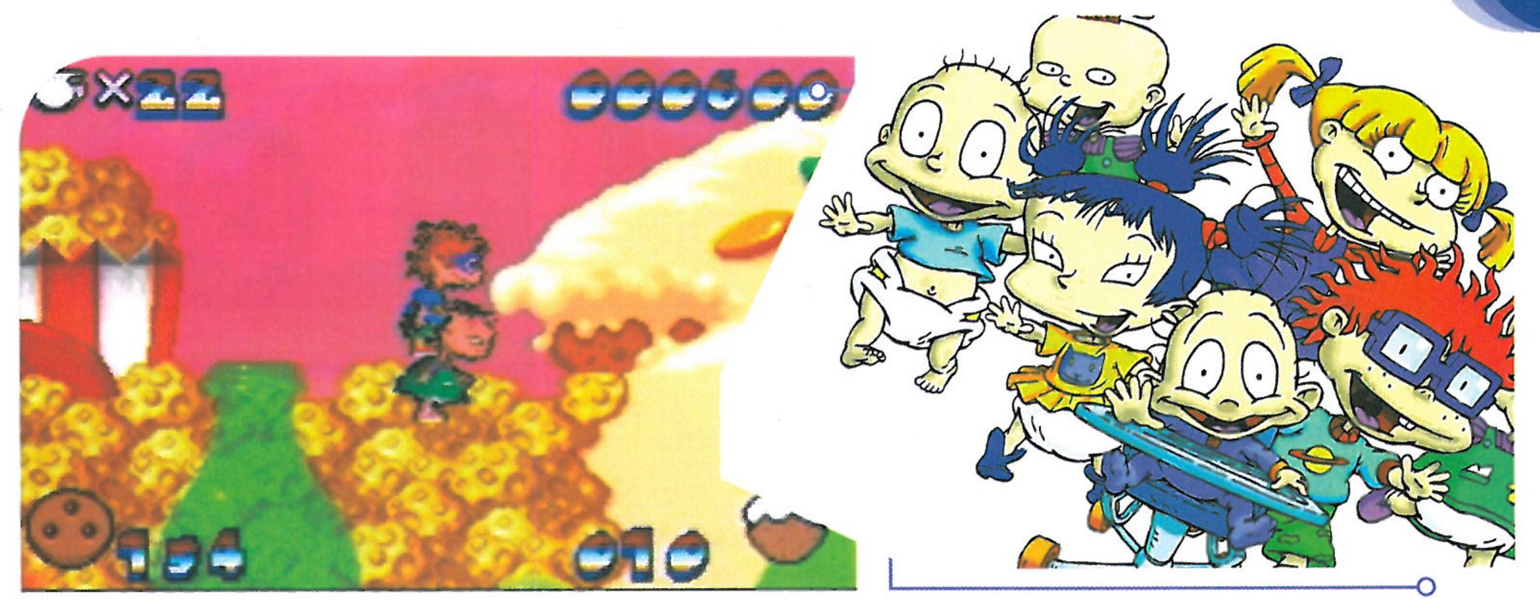
DURABILIDAD
Un modo Historia o algunos secretos por desbloquear no habrían estado de más.

DIFICULTAD
Empieza fácil y se va complicando.

VEREDICTO
Es Tetris, pero el sabor ruso se ha reemplazado por "mundos" raros y se han añadido algunos retoques menores a la jugabilidad. ¿Por qué?







RUGRATS: TRAVESURAS EN EL CASTILLO

¿Un plataformas logrado o un intento descarado de sacar dinero a los más



FICHA

- **EDITOR** Proein/THQ
- **WEB** www.thq.co.uk
- **PRECIO** 60,04 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sí

"Cuesta distinguir los castillos y las galletas gigantes del fondo"



Los niveles de interior son más fáciles, ya que tienes más idea de adónde ir. Y eso está bien.



***Rugrats* es bonito, pero mantener el equilibrio en cada una de esas hojas puede ser un auténtico tormento.**

R*ugrats: Travesuras en el Castillo* presenta a todos los críos de *Aventuras en pañales* en una colorida andanza a lo largo de seis extensos niveles. Aprovechando que el abuelo se echa una siestecita, Angelica birla los juguetes de todos los bebés, obligándoles a juntarse para recuperar sus pertenencias. Pero aunque *Rugrats* es un juego de plataformas, no parece que te puedas cargar nada. En vez de eso, llevas a la pandilla de aquí para allá, esquivando pingüinos epilépticos y muñecos de nieve tarados. Estos malos no suponen un problema serio: apártate de su camino con un saltito y sigue adelante. ¡Pues vaya!

Cuando descubres a otro de los niños puedes realizar otros trucos, como hacerlos saltar uno sobre otro para pegar brincos súper altos. En algunos momentos del juego puede haber hasta seis de ellos a la vez en pantalla. Los gráficos son cucos y achaparrados, y el scroll de los niveles es lo bastante rápido como para que bajar a toda pastilla por pendientes y subir rampas constituya un desafío.

La emoción de insertar el cartucho no tarda en desvanecerse, aunque por razones que se podían haber evitado. La cámara va tan suelta que al saltar sale disparada para arriba demasiado rápido, y a menudo tienes que ir poco a poco porque si no la cámara te pierde. Otro problema es llegar a ver lo que está pasando. Cuesta distinguir entre los objetos que están en primer plano y los castillos, nubes y galletas gigantes del fondo. Lo cual nunca ayuda.

Truco

No vayas demasiado deprisa. Cuando llegues a un sitio difícil, espera a que la cámara te alcance antes de adentrarte en terreno desconocido.

¡ANGELICAAAA!

PRESENTACIÓN
No está mal, pero algo tosca según dónde. Da la sensación de estar como sin terminar.

DURABILIDAD
Los seis niveles son enormes, pero no tardarás mucho en pasártelos.

JUGABILIDAD
La cosa va bien cuando el juego se acelera, pero esa cámara acaba por estropearlo todo.

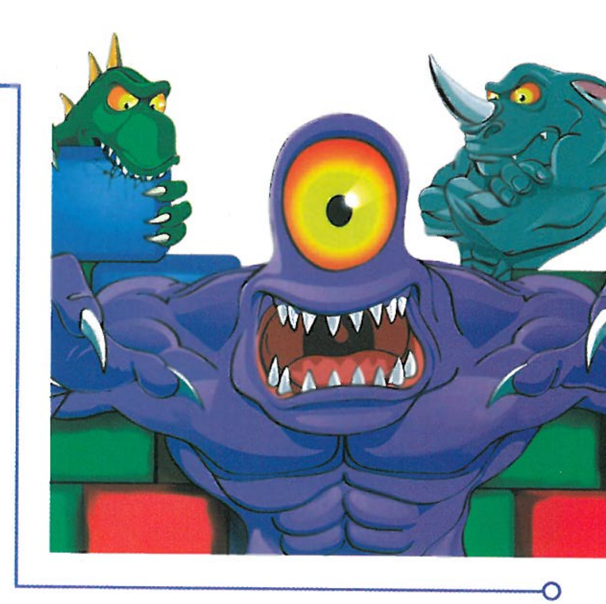
DIFICULTAD
Más rutinario que difícil, nos tememos. De veras.

VEREDICTO
Si quieres pasártelo bomba busca en otra parte. Los problemas de la cámara y los gráficos del fondo estropean la experiencia de juego.









RAMPAGE PUZZLE ATTACK

¿Puzzle de vicio, o desquiciante rompecabezas?

FICHA

- **EDITOR** Virgin/Midway
- **WEB** www.midway.com
- **PRECIO** 51,03 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

El *Rampage World Tour* original y su secuela, *Rampage 2: Universal Tour*, ambos para Game Boy Color, fueron dos títulos para olvidar. Valiéndote de un nutrido elenco de monstruos, debías superar una serie de niveles urbanos, todos ellos idénticos entre sí, tomados al asalto por multitud de bloques de colores. Menos mal que, al contrario que sus monstruosos antepasados, el nuevo vástago se ciñe con disciplina monacal a las directrices del género de los puzzles, y se permite tan sólo licencias puntuales en forma de ligeras animaciones apenas perceptibles.

El método es sencillo. En la base de la pantalla hay una serie de formas cuadradas de diferentes colores. En la parte superior tienes una fila de bloques: puedes cambiar las posiciones de los bloques contiguos antes de hacerlos caer por parejas al terreno de juego. Los bloques con forma de diamante destruyen a todos los bloques que sean de su mismo color y que estén en contacto entre sí. Despeja la pantalla ateniéndote a estas instrucciones y conseguirás acceder al siguiente nivel. A partir de aquí, tenemos cuatro opciones más. En el modo Clear, tu objetivo consiste en deshacerte de todos y cada uno de los bloques coloreados que hay en la zona de juego. En el modo Puzzle dispones de un número limitado de lanzamientos para resolver los rompecabezas de la pantalla. En el modo Rescue debes rescatar a los colegas atrapados, tras haber destruido los bloques que reposan sobre el techo de sus jaulas. Por último, el modo Marathon se apunta a la tradición instaurada por *Tetris*: se trata de aguantar todo el tiempo que se pueda. Por desgracia, *Rampage: Puzzle Attack* quebranta la regla de oro de los juegos de puzzles: "sencillez por encima de todo". El intercambio de bloques en la fila superior para dejar caer los que te convienen resulta extremadamente complicado, y redunda en una falta de fluidez vital para la jugabilidad de cualquier puzzle que se precie. Además, los desafíos propuestos no son nada del otro mundo.

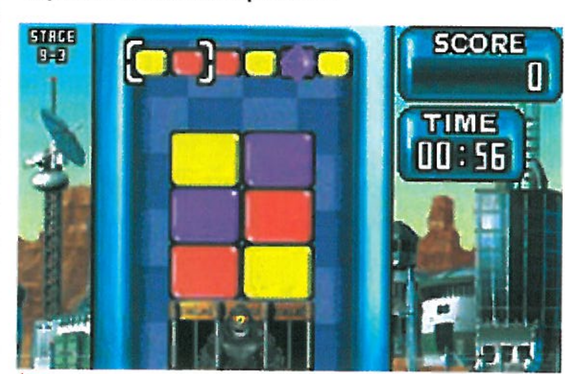
Truco

Intenta provocar reacciones en cadena; o sea, que la serie de bloques que desaparece se lleve por delante a otros bloques.

> "Quebranta la regla de oro de los juegos de puzzles: sencillez por encima de todo"



Carece de la sencillez y, por ende, de la adictividad de Tetris o Super Bust-A-Move. Decepcionante.



Los puzzles de descenso vertical no acaban de funcionar en la pantalla panorámica de la GBA. La solución: invertir la consola.

BLOQUEADO

PRESENTACIÓN
La zona de juego es nítida y despejada, que es lo que importa.

JUGABILIDAD
Una idea sencilla que no funciona a causa de unos controles complicados.

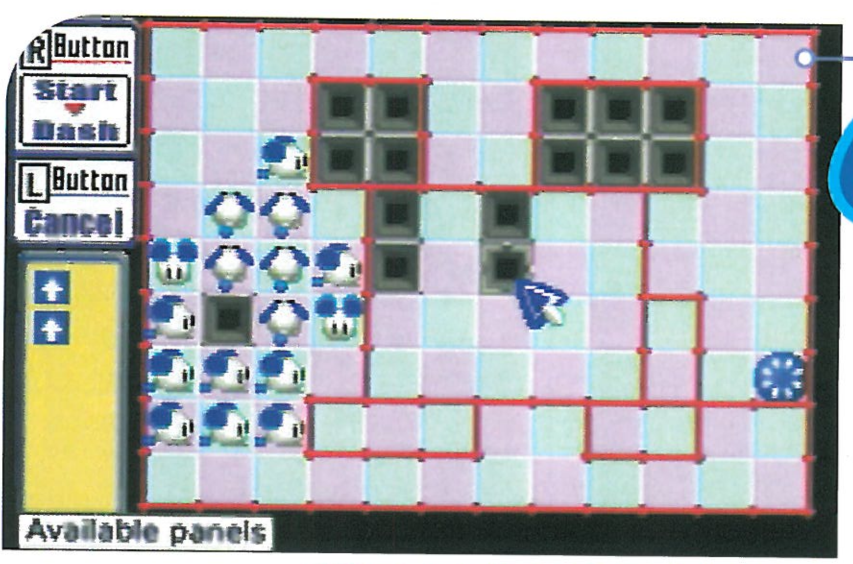
DURABILIDAD
Carece del poder adictivo de Tetris. No repetirás muchas veces.

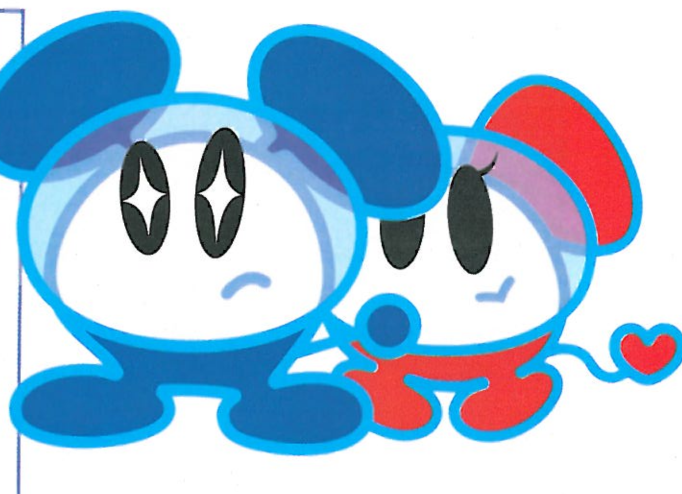
DIFICULTAD
Pese a la complejidad de los controles, superarás los niveles en un santiamén.

VEREDICTO
Una de esas ideas que, sobre el papel, parece la quintaesencia del videojuego pero que, una vez llevada a la práctica, no acaba de cuajar.









CHUCHU ROCKET!

Escapa de la ratonera más sofisticada del mundo con tecnología espacial

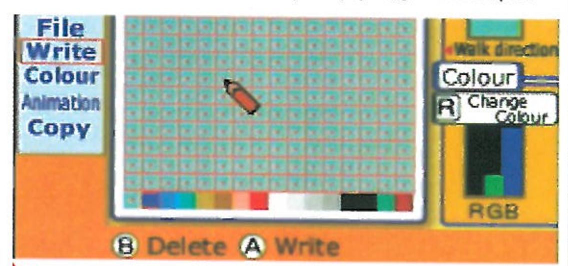
FICHA
- **EDITOR** Sega/Infogrames
- **WEB** www.sega.com
- **PRECIO** No disponible
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sin determinar

«Se desarrolla a partir de elementos muy sencillos, pero la jugabilidad se torna caótica a las primeras de cambio»

Por si acaso no lo sabías, "chuchu" quiere decir ratón. Y "rocket", cohete, que es el elemento esencial de este disparatado puzzle japonés. Tu misión consiste en ayudar a huir a un nutrido grupo de ratones del yugo gatuno. En cohete, claro. "Vaya tontería", pensarás, pero en la Dreamcast obtuvo excelentes resultados, y esta versión es una conversión directa del juego más vendido para la defenestrada consola de Sega.

Truco
Además de dirigir a los ratones hacia el cohete, recuerda sembrar flechas que manden a los gatos hacia tus enemigos.

Aunque los gráficos son minúsculos, la apariencia general pasa a un segundo plano en cuanto se dispara la acción, que te obliga a tomar rápidas decisiones sobre un tablero de ajedrez para conseguir que los inconscientes ratones superen los obstáculos, y los famélicos gatos no se los merienden antes de que logren alcanzar el cohete espacial. Dispones de cuatro modos de juego (puzzles para un jugador, desafíos con límite de tiempo, y multipartidas todos contra todos o bien por equipos), y la versión para



La herramienta de dibujo incorporada te permite diseñar (y animar) personajes nuevos que sustituyan a los gatos y ratones.



El modo batalla para cuatro jugadores es un frenesí constante, incluso cuando el ordenador sea quien controle a tus rivales.

Game Boy Advance ofrece un total de 2.500 puzzles nuevos además de los del título original. Sí, has leído bien: 2.500. ¿Te parecen pocos? Además, gracias al editor de niveles, podrás crear tus propios mapas para que se ciñan a tus gustos personales.

Como todo rompecabezas que se precie, *ChuChu Rocket!* se desarrolla a partir de elementos muy sencillos, pero la jugabilidad se torna caótica a las primeras de cambio, sobre todo en el modo de enlace, joya de la corona de este excelente título. Diseña la ruta ideal para guiar a los ratones hacia la nave espacial al tiempo que procuras mantenerlos bien alejados de los tres o cuatro amigos con los que estés jugando, sin olvidarte de los gigantescos gatos naranjas dispuestos a hincar el colmillo al primer despiste. Es tan frenético como *Bomberman* y tan competitivo como un *Tetris* a varias bandas. Si estás solo en el mundo, sin amigos, no te preocupes, ya que el ordenador también te hará la vida imposible. O si no, prueba con alguno de los múltiples desafíos para un jugador. En pocas palabras, horas, días e incluso meses de diversión por cortesía de los roedores más surrealistas jamás ideados.

CLASIFICACIÓN EUROPEA

PRESENTACIÓN
A pesar de su sencillez, acabarás adorando a estos ratones descerebrados.

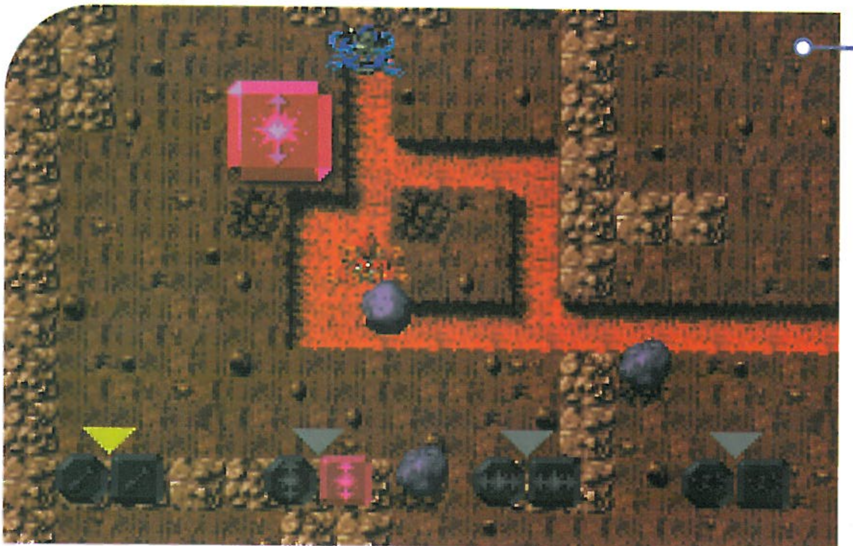
JUGABILIDAD
Adictiva, frustrante, frenética, agotadora. Te enganchará desde el primer minuto.

DURABILIDAD
Gracias al editor de mapas, tienes diversión asegurada de por vida.

DIFICULTAD
Al principio es sencillo, pero el caos se adueñará de todo en pocos minutos.

VEREDICTO
El tiempo pasará y no podrás apartar la vista de la pantalla. Adictividad en estado puro.







LEGO BIONICLE
TALES OF THE TOHUNGA

Las mentes pensantes de Lego se están volviendo majaretas. ¿Brazos de cangrejo y pies de pato?

FICHA

- **EDITOR** Lego Media
- **WEB** www.legomedia.com
- **PRECIO** No disponible
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sin determinar

El mundo se ha vuelto loco. Todavía no habíamos asimilado eso de encajar la cabellera de una fémina de plástico en la cabeza barbuda de un monigote varonil cuando Lego contraataca con una generación de engendros enmascarados, mitad pato mitad cangrejo, que ellos denominan Bionicle. Menos mal que para disfrutar del juego no hace falta entender nada, aunque al principio cuesta pillarle el tranquillo. Eso sí, ya te puedes ir quitando las gafas para leer, porque los Bionicle hablan por los codos.

La historia cuenta que vendrá un día en que un valiente conciudadano consiga que la paz, el amor y las buenas palabras reinen en la isla y entre sus moradores. Para lograr tan encomiable objetivo, se adentrará en las tierras vírgenes, encontrará las seis Piedras Toa, y las combinará para que desplieguen por doquier todos sus poderes. Parece sencillo, pero aun así, lo más fácil es sentirse desorientado por todo lo que acontece en pantalla, ya que al principio, y una vez metido en el pellejo del gallardo aldeano, deberás explorar y charlar con multitud de personajes antes de imbuirte de la acción propiamente dicha. Sin embargo, en cuanto empieza a animarse el cotarro, el juego es la mar de divertido; tanto, que te permite gozar de aventuras sin par durante horas y horas.



Truco

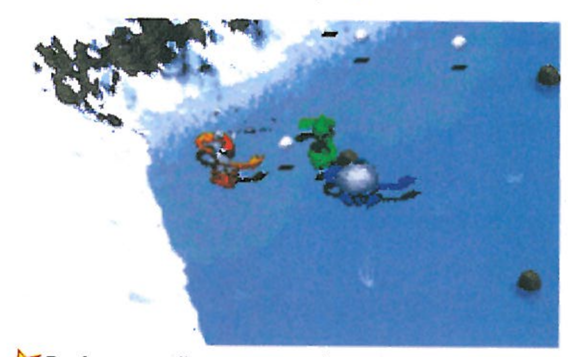
Cuando utilices las tortugas a modo de piedras para cruzar ríos, procura no lanzarlas muy lejos, ya que no podrás llegar hasta ellas con el primer salto.

Además, tenemos el aliciente de los códigos especiales (que encontrarás en las cajas de los juguetes Lego Bionicle). Si los introduces en el juego, podrás acceder a un montón de novedades, a cuál más sorprendente y divertida. De este modo, la tensión es permanente, si bien para gozar de estos extras no te va a quedar más remedio que rascarte el bolsillo.

Lego Bionicle es un juego de aventuras más que decente, y cuando logres superar los tediosos prolegómenos, lograrás pasártelo en grande. A pesar de todo, y a nuestro humilde parecer, *Lego Island 2* es mucho mejor.

"Divertido; tanto, que te permite gozar de aventuras sin par durante horas y horas"

Todo el mundo tiene algo que decir. Gran ayuda para pillarle el truco a la aventura, si bien resulta un tanto cansino.



Puedes personalizar a tu personaje a tu gusto. No olvidemos que se trata de Lego.

BIÓNICO

PRESENTACIÓN
A veces el escenario es disperso, pero el aspecto de los personajes está muy logrado.

JUGABILIDAD
Cuesta acostumbrarse, pero si lo consigues podrás sacarle todo el jugo.

DURABILIDAD
Gracias a los extras que proveen los códigos especiales, el potencial se multiplica.

DIFICULTAD
No es excesiva, ya que a cada paso encontrarás a alguien que te aconseje.

VEREDICTO
Bionicle es un juego entretenido y exigente, pero no destaca especialmente en ningún apartado. Divertido pero no imprescindible.









FINAL FIGHT ONE

Vuelve el clásico arcade, sólo que esta vez cabe en el bolsillo

FICHA
- **EDITOR** Ubi Soft
- **WEB** www.ubisoft.es
- **PRECIO** 54,06 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

"Tendrás que atravesar varios niveles y vértelas con un sinfín de camorristas"

Siempre es grato presenciar el resurgimiento de un género que ya es todo un clásico. A pesar de que los juegos de lucha de scrolling lateral no están de moda (mucho menos en las recreativas), *Final Fight* es el tipo de juego retro que se presta a ser embutido en un cartucho de GBA.

Truco
Pulsa R para ejecutar un ataque especial súper potente. Pero no abuses, o te quedarás seco de energía.

La historia es simple. Como se da siempre el caso en este tipo de juegos, una panda de matones ha secuestrado a tu chica y la mantiene retenida en el lado "indeseable" de la ciudad. Para rescatarla, tendrás que atravesar varios niveles y vértelas con un sinfín de camorristas, quienes entienden el único lenguaje de una rápida patada en la cabeza.



Cada personaje tiene sus cualidades, aunque deberías apostar por la velocidad antes que la fuerza.

No se puede decir de este juego que sea otro *Tekken*, pero



La historia se repite: chica secuestrada necesita que un musculitos experto en artes marciales la rescate... ése eres tú.

el desfile interminable de malos le aporta un ritmo frenético que te costará dejar una vez te hayas acostumbrado. Te encontrarás con unos jefes enormes y malísimos al final de cada nivel; así como un surtido de armas y reforzadores escondidos en cuevas, a medida que te vayas abriendo paso a fuerza de golpes. El juego conserva intactos algunos niveles de bonus clásicos tales como tener que destruir un coche a puñetazo limpio. Encantador.

El principal inconveniente es que la búsqueda no durará por mucho tiempo y llegarás al final del juego antes de que te des cuenta. Por suerte, la calidad de la jugabilidad compensa la corta duración y es tan divertida que querrás volver a intentarlo una y otra vez...

LENGUAJE CORPORAL

PRESENTACIÓN
Un montón de fondos atractivos. La animación es nítida y rápida.

JUGABILIDAD
Aunque le falta variedad, sigue siendo divertida y muy adictiva.

DURABILIDAD
Éste es el punto débil de Final Fight. No dura mucho.

DIFICULTAD
No necesitas ser ningún virtuoso. Al contrario, la simplicidad es un punto a su favor.

VEREDICTO
Es la prueba fehaciente de que se puede hacer un beat'em up decente en formato portátil, lástima que no dure más.







DRIVEN

Gráficos básicos, partidas a la antigua usanza y un modo multijugador soberbio. ¿Qué más puedes pedir?

FICHA

- **EDITOR** Ubi Soft
- **WEB** www.bam4fun.com
- **PRECIO** 54,06 €
- **GUARDAR** Contraseña
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Febrero

"La conducción es bastante sencilla, pero las carreras siempre resultan emocionantes"

Sus gráficos isométricos no son los más emocionantes del momento, pero en varios sentidos esto resulta incluso refrescante y, además, por una vez nos hallamos ante una licencia de una película que no se ha convertido en un montón de basura digital al pasar a videojuego. O sea que no está mal.

Siguiendo la estela de clásicos que ya tienen cierta edad, como *Rock and Roll Racing* y *Super Sprint*, la conducción es bastante sencilla, pero las carreras siempre resultan emocionantes. Esto se debe a algo tan básico como que los autos rivales siempre están cerca de ti, o sea que te sientes de verdad como si te estuvieras abriendo paso a través de una manada de oponentes muy competitivos. Al sumar este hecho a la característica más innovadora de *Driven*, las cosas se ponen muy interesantes.

Esta característica se llama "The Zone", que es adonde llegas cuando alcanzas un estado de concentración puro. Cuando comienzas a correr de forma impecable vuelta tras vuelta, aparece un indicador a un lado de la pantalla. Al cabo de un rato, el coche empieza a desprender humo, y a continuación se convierte en un rabioso cometa de fuego que circula por el circuito a toda pastilla. La cuestión es que los demás vehículos están en el mismo estado, o sea que antes de que te des cuenta la carrera se ha convertido en una auténtica locura. Esto es aún mejor en el modo multijugador, sobre todo si todos los corredores entráis en la zona en cuestión al mismo tiempo, porque provocará una acción realmente frenética cuando tú y tus amigos estéis surcando la pista convertidos en bolas de fuego.



El modo Historia ofrece un verdadero desafío con partidas divididas por objetivos, que te servirán de aprendizaje.

Nos recuerda a todos esos clásicos de carreras con vista en picado de los viejos tiempos...

Truco

La práctica conduce a la perfección. Intenta el modo contrarreloj para aprenderte los circuitos, porque pronto arderás en deseos de entrar en "la Zona".

Driven también ofrece una multitud de modos de juego. El modo Historia está dividido en misiones que siguen los sucesos y las carreras de la película. También hay un excelente modo para cuatro jugadores y una adictiva partida contrarreloj. Si después de *Mario Kart* estás buscando otro título de carreras y te apetece algo un poco diferente de los pseudo-3D de los últimos tiempos, éste puede ser el título que andas buscando.

DIVERSIÓN SIN DISTRACCIÓN

PRESENTACIÓN
Su perspectiva isométrica resulta anticuada, pero ¿qué importa eso en un juego tan diver-

DURABILIDAD
Un sólido modo multijugador complementa las absorbentes misiones.

JUGABILIDAD
Una alegría para los nostálgicos: tiene los mejores elementos de tus favoritos

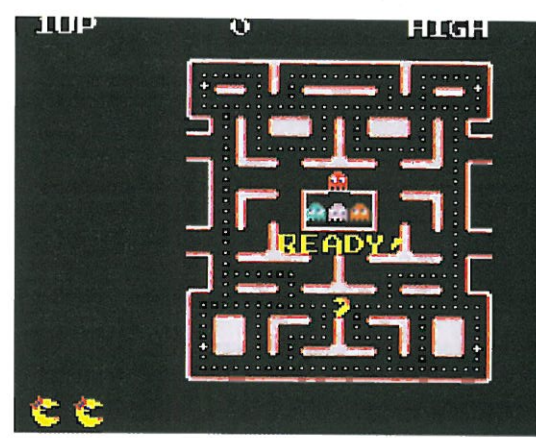
DIFICULTAD
No te convertirás en su amo de la noche a la mañana.

VEREDICTO
Espléndida alternativa a algunos otros títulos de carreras: está claro que en él han invertido muchos esfuerzos y muchas ideas.









Pole Position (izquierda) no es que sea ya muy bueno según los estándares actuales, pero al menos *Ms Pac-Man* siempre es jugable.

NAMCO MUSEUM

Retrotráete dos décadas con la compilación súper retro de Namco

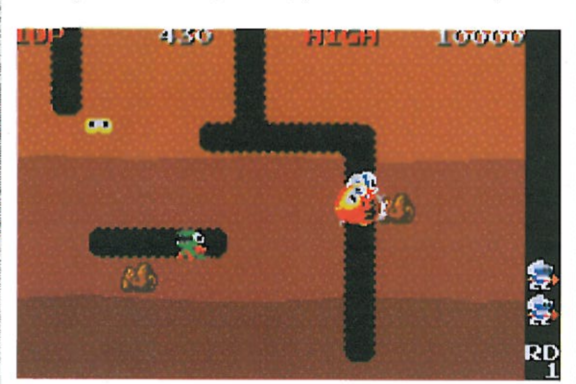
FICHA

- **EDITOR** Namco
- **WEB** www.namco.com
- **PRECIO** 51,03 _
- **GUARDAR** No
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sin determinar

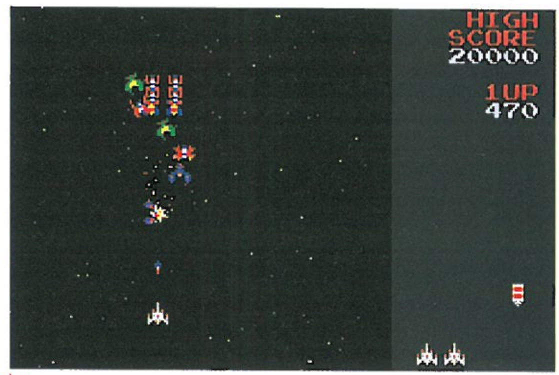
"Namco podía haber incluido sin problemas 20 o 30 juegos como éstos. Eso sí que habría sido un cartucho

Las recreativas tenían un cierto halo de magia y misterio antes de los tiempos de los simuladores y la interminable serie de juegos de conducción y beat'em ups que puedes encontrar hoy en los salones arcade. Así que, al lanzar una recopilación como ésta, Namco confía en despertar agradables recuerdos en la gente que jugó a estos títulos en aquella época.

Ninguno de los juegos aquí incluidos tiene siquiera una mínima mejora que los haya puesto un poco más al día, así que parece en efecto que salgan directamente del túnel del tiempo. El cartucho contiene *Dig Dug*, *Pole Position*, *Ms Pac-Man*, *Galaga* y *Galaxian*. Los dos últimos son prácticamente idénticos, así que en conjunto son cuatro jueguecillos en un cartucho de GBA que deben ocupar menos de 100 K en total. Ya habíamos visto este mismo ramillete en la GBC, la PlayStation y la N64. Vamos, Namco, ¿para cuándo unas compilaciones de 20 juegos? Aunque es innegable que cada uno de los títulos merece su lugar en el panteón de lo retro (con la posible excepción de *Ms Pac-Man*, que no es más que *Pac-Man* con un laberinto diferente), no justifican el precio del cartucho. Namco podía haber incluido sin problemas 20 ó 30 juegos como éstos. Eso *sí* que habría sido un cartucho imprescindible. Pero en su lugar, lo más probable es que nos llegue *Namco Museum Volume 2*, con unos pocos títulos distintos, y luego el *Volume 3*, con unos cuantos más. Seguir cobrando por una compilación de juegos de hace 20 años que ya se ha relanzado una y otra vez se nos antoja de una codicia extrema. *The Pac-Man Collection* es un fantástico ejemplo de cómo sacar un producto que salga a cuenta. Lo que aquí nos acontece, en cambio, no tiene mucho sentido.



Dig Dug es bastante ameno. Debes usar una bomba de pie para inflar dinosaurios de dibujos animados hasta que exploten. ¡Au!



Debido a la visualización vertical de Galaga, queda una zona sin usar a la derecha.

Truco

Cada juego tiene alguna pantalla de trucos, así que consúltala. Pero, ¿dónde están las preguntas sobre temas retro? ¿Y las galerías?

CUALQUIER PASADO NO FUE MEJOR

PRESENTACIÓN
Exactamente iguales a los arcades originales, claro.

DURABILIDAD
No se pueden guardar las puntuaciones, cosa que fastidia un montón.

JUGABILIDAD
Pole Position no ha envejecido bien, pero los demás aguantan el tipo.

DIFICULTAD
Hay un ajuste de dificultad para calibrar los juegos. Bien pensado.

VEREDICTO
Todos los juegos son buenos. Es sólo que queríamos algo nuevo, no otro calco de esta compilación trillada.









INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

¿Tiene el famoso título futbolero de Konami lo que hay que tener para ganar el mundial de la GBA?

FICHA

- **EDITOR** Konami
- **WEB** www.konami.com
- **PRECIO** 51,03 €
- **GUARDAR** Batería
- **ENLACE** Sí
- **DISPONIBLE** Sí

"Se han grabado los nombres de jugadores reales de los 40 equipos internacio-nales"

Truco

Usa carreras en diagonal para engatusar a los defensas; la mayoría de veces irán retrocediendo hasta que estés en posición de lanzar un centro al área.

Tras lucidas actuaciones en la N64, la PlayStation y la PlayStation 2, llega a la GBA *International Superstar Soccer* con muchas expectativas que cumplir, quizá más de lo que sería razonable.

La serie inició su andadura como juego de perspectiva lateral para la SNES, y esta versión marca un retorno a sus orígenes. Los sprites de los jugadores son enormes y de una animación bastante buena, aunque por su tamaño no se puede ver mucho campo. En consecuencia, debes servirte muchísimo del radar, lo que no contribuye a un juego fluido como en la versión de SNES. Es algo que no tiene excusa.

Pero aun así se pueden disputar unos encuentros decentes de fútbol. Hay abundantes movimientos y virguerías, además de un sistema de pases inteligente (habitual punto fuerte de los *ISS*) que elige de forma automática al jugador libre de marcaje más cercano. Hay incluso una banda sonora con comentarios que se hace repetitiva pero que no se suele dar en un título de portátil: se han grabado muchos de los nombres de jugadores reales de los 40 equipos internacionales.



Un intento ambicioso de transferir la magia de *ISS* a una portátil, pero que tal vez se pase de listillo.

Impresionante, pero tal vez la memoria empleada en ello habría encontrado un mejor uso en un necesario modo de entrenamiento, aunque sin duda la novedad de una Game Boy parlante ayudará a Konami a vender copias por un tubo.

Para como suele ser el fútbol en las portátiles, éste es un buen título (sobre todo en el modo para dos jugadores), pero no se encuentra en la misma división que la serie *Total Soccer* de Ubi Soft (ver pág. 52). Hasta que alguien se decida a actualizar el clásico de Amiga *Sensible Soccer* para la GBA, nuestro consejo es optar por el excelente *Steven Gerrard's Total Soccer*. A menos, claro, que piques el cebo de los comentarios. Nombres de jugadores: ¡olé, olé, olá!

CLASIFICACIÓN EUROPEA

PRESENTACIÓN
Sprites enormes que son muy vistosos, pero que no te dejan ver el campo. Vaya.

JUGABILIDAD
Más rápido y frenético que Total Soccer. Un poco confuso a veces.

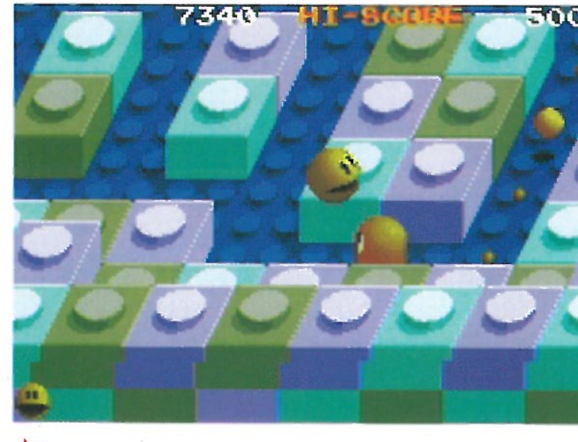
DURABILIDAD
Equipos internacionales, selección de tácticas, un torneo y un modo para dos jugadores.

DIFICULTAD
Debes aprender a jugar durante los partidos en sí, ya que no hay modo de entrenamiento.

VEREDICTO
Un fútbol de relumbrón que no llega a la altura de su abuelito de SNES, pero que no deja de ser una grata versión del deporte rey.







Pacmania (arriba) tiene los gráficos más vistosos, pero Pac-Man Arrangement (izquierda) es mejor.

PAC-MAN COLLECTION

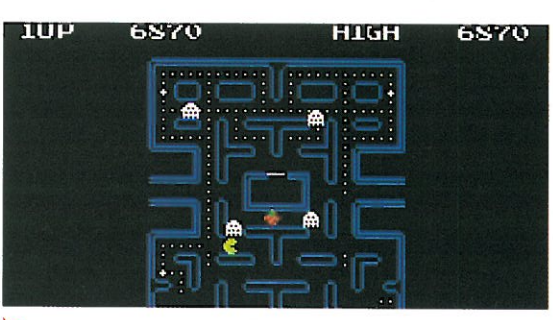
Antes de Mario y Lara Croft, sólo había una superestrella videojueguil...



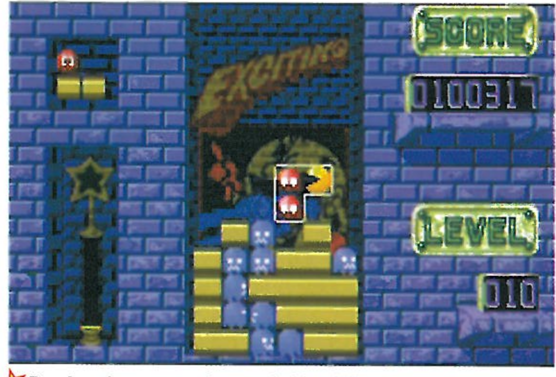
FICHA

- **EDITOR** Namco
- **WEB** www.namco.com
- **PRECIO** No disponible
- **GUARDAR** Password
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sín determinar

"Una de l as ideas más imperecederas de la época dorada de las recreativas"



El Pac-Man original. Puedes acercar la cámara para ver más detalles o alejarla para tener más perspectiva.



Pac Attack es un puzzle poco habitual. Empareja bloques y envía a Pac-Man a degustar fantasmas.

Pac-Man es fantástico. Aunque sus juegos no son tan populares como lo fueron a principios de los ochenta, el concepto de engullir píldoras y perseguir a fantasmas es una de las ideas más imperecederas de la época dorada de las recreativas. Namco continúa aplicándolo escrupulosamente; de ahí su ausencia de casi todos los webs de emulación.

Además, ¿por qué perder tiempo buscando y rebuscando un emulador si puedes tener una recopilación tan buena como ésta? En ella, encontrarás el Pac-Man original; el Pac Attack de estilo *Tetris* que ya figuraba en otras recopilaciones para GBC; y el juego isométrico Pacmania, aunque en realidad este último no es tan bueno. Sin embargo, la razón de peso para comprar este cartucho es el magnífico Pac-Man Arrangement, que es exactamente la actualización que Pac-Man pedía a gritos.

Los gráficos han sido renovados, por supuesto, pero no hasta el punto de echar a perder la diversión, como sucedió con *Pacmania*. Esta vez, los personajes son muy pequeños, o sea que la mayor parte del área de juego cabe en la pantalla, sobre la cual los puntos resplandecen y se bambolean con un efecto visual muy aparente. Los niveles han cambiado y siguen temáticas nuevas: aparecen rampas, puntos de teletransporte y flechas aceleradoras con las que Pac puede ir zumbando a por los fantasmillas. De éstos existen nuevos tipos con poderes especiales, pero ello no va en detrimento de la jugabilidad clásica de *Pac-Man*. También aparecen nuevos objetos que proporcionan al comecocos capacidades sorprendentes y útiles.

Es soberbio, perversamente rápido, y requiere mucha habilidad: el tipo de juego que hará que los aficionados a los juegos retro agoten las baterías de sus GBA -¡y mira que es difícil! Sobresaliente. Ve a por él.

Truco

Espera hasta que todos los fantasmas hayan salido del nido para tragarte una pastilla energética; si no, no hará efecto.

TRAGÓN

PRESENTACIÓN
Todos los juegos conservan el mismo aspecto que en la versión arcade.

DURABILIDAD
La ausencia de una tabla de puntuaciones es un incordio.

JUGABILIDAD
Si Pac-Man ha sobrevivido es porque se deja jugar muy, pero que muy bien.

DIFICULTAD
Gracias a los distintos ajustes, pueden disfrutarlo jugadores de todos los niveles.

VEREDICTO
Actualización arcade sobresaliente con tres juegos adicionales completos: una delicia retro.







NO RULES GET PHAT

Agarra el monopatín y derrota a los invasores alienígenas a golpe de tirachinas

FICHA

- **EDITOR** TDK
- **WEB** www.tdk.com
- **PRECIO** No disponible
- **GUARDAR** Password
- **ENLACE** No
- **DISPONIBLE** Sin determinar

Los deportes de riesgo o "extremos" son lo más *in* desde que Activision nos ofreció *Tony Hawk's Pro Skater*. Por eso, algún geniecillo del marketing pensó que la mejor forma de hacer atractivo un plataformas aburridillo era pegar un monopatín a los pies del protagonista. Menudo plan.

No Rules: Get Phat es un jueguecillo frustrante. Tienes que saltar plataformas y disparar tu tirachinas contra los extraterrestres que han invadido tu ciudad. Pero, a la velocidad a la que se mueve el monopatín sólo podrás avanzar centímetro a centímetro si no quieres caer de los edificios constantemente. Cuando, por fin, encuentras un área llana para bombardear a tus enemigos, un alien se cruzará en tu camino sin darte tiempo a reaccionar. La forma de saltar de tu personaje también resulta irritante; de acuerdo que con un skateboard de verdad tienes que levantarte unos palmos del suelo y luego aterrizar, pero eso no facilita las cosas en un juego que consiste en sortear plataformas infestadas de aliens. Ni resulta divertido. Además, si la idea era que el manejo de la tabla fuera realista, ¿por qué no le han dado un poco de inercia al skate? Al menos así no se quedaría parado a cada momento. Vaya, que no tiene sentido.

Las partidas no son fluidas, sino que se juegan a trompicones. Deslizarte por las barandas y railes no te servirá de nada más que para arriesgar el cuello, y los niveles están compuestos por partes muy parecidas y repetitivas. No hay reglas, pero tampoco mucha diversión.

Truco

Espera hasta que un alien te dispare, agáchate para esquivar su proyectil y luego salta para responder con el tirachinas.



Estos gráficos planos no desmerecerían en una GBC. El juego ha atravesado un pasapurés.



Si todavía no tienes Tony Hawk's, haz el favor de comprártelo. No te molestes ni en leer este análisis.

"Las partidas no son fluidas, sino que se juegan a trompicones"

RESBALÓN

PRESENTACIÓN
Tipo dibujos animados. No es precisamente un gran salto adelante con respecto a la GBC.

JUGABILIDAD
No te separes del dinero que tanto te ha costado ganar.

DURABILIDAD
No juegas contra la máquina, sino contra la frustración.

DIFICULTAD
Es difícil a causa de un mal sistema de control y de un diseño mal pensado.

VEREDICTO
Este juego de plataformas tiene monopatines, pero está a millones de kilómetros de *Tony Hawk's*.



¡HAY TANTOS!

Te comprendemos: ¡es difícil escoger entre semejante oferta!

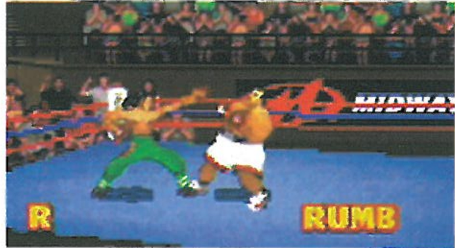


PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

■ **PRECIO** 51,03€ ■ **GUARDAR** Password ■ **ENLACE** No

Otra versión mediocre de este viejo título de plataformas. Tiene unos gráficos decentes y una animación súper suave, pero no deja de ser normalito.

70%



READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

■ **PRECIO** 51,03€ ■ **GUARDAR** Password ■ **ENLACE** Sí

Motivos para relegarlo al olvido no faltan: gráficos malillos, así como partidas aburridas y con poco jugo. Chupar un guante de boxeo usado es más divertido.

32%

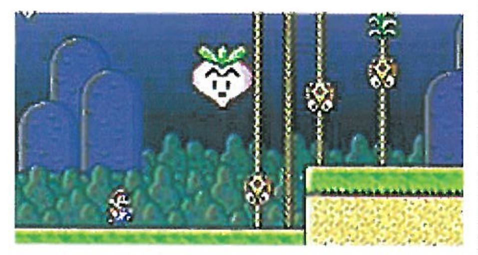


EL PLANETA DE LOS SIMIOS

■ **PRECIO** 54,06€ ■ **GUARDAR** En cartucho ■ **ENLACE** No

Un cartucho de acción y plataformas bien ambientado, pero demasiado corto y lineal: te pasas el rato saltando, disparando a simios y esquivando suelos con púas a lo largo de sus 10 niveles.

80%



SUPER MARIO ADVANCE

■ **PRECIO** 45,04€ ■ **GUARDAR** En cartucho ■ **ENLACE** Sí

No es el juego Mario que nos esperábamos, pero es más que decente. Un título entretenido gracias a la opción de controlar a Peach o Toad y a la posibilidad de bombardear a los enemigos con tulipanes gigantes. Aunque no está a la altura de *Wario Land 4.*

89%



KONAMI KRAZY RACERS

■ **PRECIO** 51,03€ ■ **GUARDAR** En cartucho ■ **ENLACE** Sí

Ha quedado un poco arrinconado por el soberbio *Mario Kart Super Circuit*, pero es, a pesar de todo, un título de carreras muy mono al que solamente le falta la enorme profundidad de campo de su rival. Si ya has acabado cien veces *Mario Kart* y buscas un nuevo desafío, prueba éste.

85%



F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

■ **PRECIO** 45,04€ ■ **GUARDAR** Password ■ **ENLACE** Sí

Esta versión, más que ser una reproducción del clásico de SNES, lleva un paso más allá las carreras futuristas del viejo título de Nintendo. Es bonito, y rápido como una centella. Si no fuera por *F-Zero* , no habría existido *Wipeout*.

89%



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

■ **PRECIO** 57,03€ ■ **GUARDAR** En cartucho ■ **ENLACE** No

Fue uno de los títulos inaugurales de la GBA, pero sigue siendo uno de los mejores juegos de deporte de riesgo disponibles. Gráficos encantadores, así como un montón de piruetas y combos para aprender. Imprescindible en cualquier videojuegoteca.

91%



BOMBERMAN TOURNAMENT

■ **PRECIO** 57,03€ ■ **GUARDAR** En cartucho ■ **ENLACE** Sí

La partida para un jugador es bastante decente esta vez, con algunos buenos elementos de rol para que las cosas no pierdan interés. Como todos esperábamos, sin embargo, el modo multijugador es la verdadera estrella.

82%



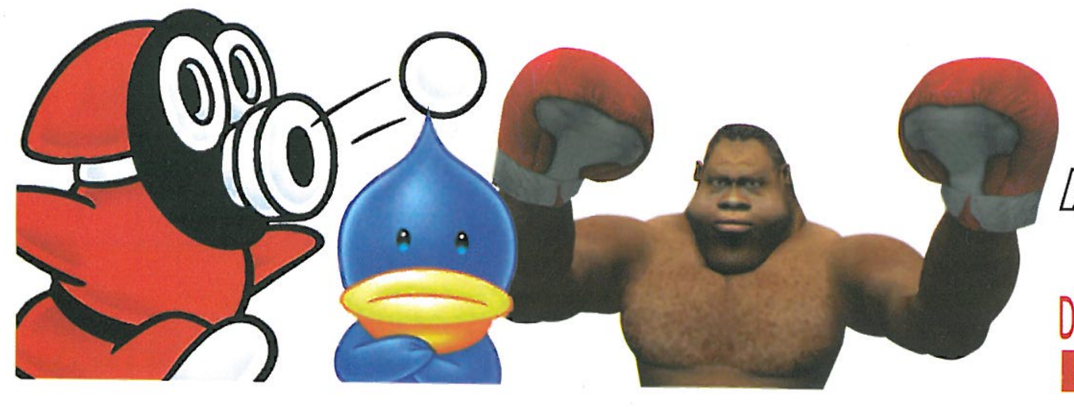
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP

■ **PRECIO** 60,04€ ■ **GUARDAR** Password ■ **ENLACE** Sí

El primer juego de carreras para GBA, toda vez que el más realista. Toneladas de circuitos y coches, acompañados de opciones de trucaje que afectan a la conducción. Cuesta cogerle el tranquillo, pero vale la pena el esfuerzo.

87%





ADVANCE

DE LA A A LA Z

ANALIZADOS EN ESTE NÚMERO

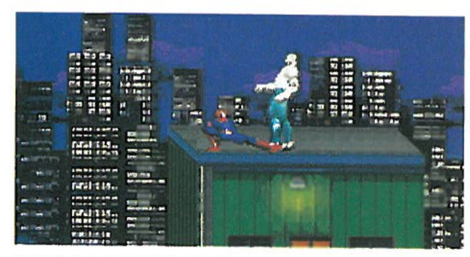


TOP GEAR GT

■ **PRECIO** 51,03€ ■ **GUARDAR** Password ■ **ENLACE** Sí

¿Por qué no decirlo? Este título es terrible. Ni siquiera es un auténtico juego en 3D, a diferencia de GT Advance. Más bien parece un título de Game Boy Color, pero con unos gráficos ligeramente mejores. Sigue nuestro consejo y gástate tus euros en otro juego de carreras.

34%



SPIDERMAN MYSTERIOS MENACE

■ **PRECIO** 57,03€ ■ **GUARDAR** Password ■ **ENLACE** No

Por una vez, una licencia de Marvel no ha ido directamente a la basura. Este juego es fantástico; ofrece toneladas de niveles con una animación estupenda, majísimos y muy difíciles. Cómpratelo aunque no seas un fan del hombre araña.

90%



IRIDION 3D

■ **PRECIO** 54,03€ ■ **GUARDAR** Password ■ **ENLACE** No

Sus elegantes gráficos 3D hacen de este juego un regalo para los ojos, pero el sistema de control es una pena. Es tan difícil que acaba convirtiéndose en un ejercicio de supervivencia en lugar de un shooter entretenido. Lástima, porque podría estar muy bien.

68%



KURU KURU KURURIN

■ **PRECIO** 45,04€ ■ **GUARDAR** Password ■ **ENLACE** Sí

Otro as que Nintendo se ha sacado de la manga. Consiste en guiar un palo rotatorio a través de un laberinto endiabladamente difícil sin tocar las paredes. Si buscas un juego de puzzles con un toque de acción, éste te mantendrá pegado a la pantalla durante meses. Brillante.

90%



JURASSIC PARK III: DNA FACTOR

■ **PRECIO** 51,03€ ■ **GUARDAR** Password ■ **ENLACE** No

¡Puaj! Esta inmundicia no es más que un intento descarado de amortizar una película taquillera que, puestos a decir, era otro montón de roña. Si te gustan los juegos mediocres que parece que hayan sido programados por dos chimpancés con un Spectrum, éste es para ti.

21%



EARTHWORM JIM

■ **PRECIO** 51,03€ ■ **GUARDAR** No ■ **ENLACE** No

Nunca hemos sabido qué tiene de entretenida esta saga, o sea que no esperen que lo compremos otra vez. Es exactamente igual que sus primos de 16 bits, hasta el punto de que esta nueva encarnación tampoco permite guardar partidas. La primera generación era un poco chunga, y esta nueva sigue siéndolo.

60%

ATLANTIS THE LOST EMPIRE	65%
BATMAN VENGEANCE	89%
BOMBERMAN TOURNAMENT	82%
CASPER	79%
CHUCHU ROCKET	90%
CREATURES	80%
DENKI BLOCKS!	87%
DEXTER'S LAB	88%
DOOM	93%
DRIVEN	87%
EARTHWORM JIM	60%
ECKS VS SEVER	90%
EL PLANETA DE LOS SIMIOS	80%
ESPN FINAL ROUND GOLF 2002	79%
ESPN X GAMES SKATEBOARDING	87%
FINAL FIGHT ONE	85%
FORTRESS	87%
F-ZERO MAXIMUM VELOCITY	89%
FROGGER'S ADVENTURES	78%
GRADIUS ADVANCE	37%
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP	87%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	90%
INSPECTOR GADGET ADVANCE MISSION	70%
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	80%
IRIDION 3D	68%
JURASSIC PARK III: DNA FACTOR	21%
JURASSIC PARK III: PARK BUILDER	78%
KAO THE KANGAROO	40%
KONAMI KRAZY RACERS	85%
KURU KURU KURURIN	90%
LADY SIA	85%
LAS SUPERNENAS MOJO JOJO A -GO-GO	79%
LEGO BIONICLE	72%
LEGO ISLAND 2	87%
LEGO RACERS 2	79%
MARIO KART SUPER CIRCUIT	95%
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	84%
MECH PLATOON	90%
MEGAMAN BATTLE NETWORK	43%
MIDWAY'S GREATEST ARCADE HITS	78%
NAMCO MUSEUM	50%
NO RULES GET PHAT	35%
PAC-MAN COLLECTION	90%
PHALANX	87%
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE	70%
PLANET MONSTERS	50%
PREHISTORIK MAN	84%
RAMPAGE PUZZLE ATTACK	58%
RAYMAN ADVANCE	92%
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	32%
ROBOT WARS ADVANCED DESTRUCTION	80%
ROCKET POWER THE DREAM SCHEME	59%
RUGRATS: TRAVESURAS EN EL CASTILLO	66%
SPIDERMAN MYSTERIOS MENACE	90%
SPYRO SEASON OF ICE	89%
SUPER BUST-A-MOVE	89%
SUPER DODGEBALL ADVANCE	85%
SUPER MARIO ADVANCE	89%
SUPER STREET FIGHTER 2 X REVIVAL	91%
TANG TANG	45%
TETRIS WORLDS	61%
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	91%
TOP GEAR GT	34%
TOTAL SOCCER 2002	90%
WARIO LAND 4	90%
WWF ROAD TO WRESTLEMANIA	70%

¡INFALIBLE!

Trucos y tácticas

MODO EXPERTO

JURASSIC PARK III: DNA FACTOR

Acaba el juego una vez y podrás enfrentarte a un desafío más difícil: el modo experto. Para ello, carga el archivo de tu victoria y comienza otra vez.



NIVELES DE BONUS

LADY SIA

Si consigues una puntuación "Perfect" en todos los niveles de un reino, conseguirás un nivel de bonus especial para ese reino..

Esta sección evitará que te ahogues de desesperación. Allá va el flotador..

BORRAR DATOS, DESBLOQUEAR COS, SPECIAL INTEL...

CAMPANA ESPECIAL







CAMPAÑA ESPECIAL

Si alguna vez llegas a ser bastante bueno en *Advance Wars* y quieres un desafío extra, intenta Advance Campaign. Para ello, primero tienes que ir al apartado Battle Maps y comprar el ítem "Advance Campaign", que estará disponible tras haber acabado una vez el modo Campaña. Cuando lo hayas comprado (sólo te costará un pavo), comienza una campaña nueva manteniendo apretado el botón Select. Las palabras "Advance Campaign" aparecerán en la esquina superior izquierda, la inteligencia artificial será mucho más dura y algunas de las unidades serán más potentes. Por ejemplo, en lugar de tanques normales te enfrentarás a tanques MD, tu oponente tendrá más unidades y tú tendrás menos, aunque en compensación te darán más dinero.

BORRAR DATOS

Para eliminar todas las partidas guardadas de forma fácil, enciende tu Game Boy Advance y mantén apretados Derecha, L y Select al mismo tiempo. Ten cuidado con no eliminar accidentalmente los datos.

APRENDER TÁCTICAS

Después de terminar las misiones de Field Training (y, de paso, desbloquear las características War Room, Campaign, Design Maps y Stats), vuelve a Field Training. Un tutorial muy corto llamado Special Intel estará disponible y te dará consejos nuevos para jugar.

DESBLOQUEAR NUEVOS Cos

Si terminas la campaña normal desbloquearás a Olaf, que pasará a ser un CO jugable en los modos Vs. y Link. Sin embargo, también puedes conseguir jugar con algunos de los otros COs. El único problema es que tienes que pagar 50 monedas por conseguir a la mayoría de ellos, y que además debes cumplir ciertas condiciones. Ve a la sala Battle Maps después de terminar el modo Campaign, y Hachi te venderá los COs.

Olaf:	Termina la campaña normal.
Grit:	Termina la campaña normal y usa a Max en la misión 4.
Eagle:	Termina la campaña normal, usa a Sami en las misiones 15, 16, 17,18 y vence en la misión secreta 22.
Kanbei:	Termina la campaña normal.
Drake:	Termina la campaña normal y usa a Andy en las misiones 15, 16, 17 y 18.
Sonja:	Termina la campaña normal; acaba la misión 9 en 8 días o menos, la misión 10 en 10 días, la 11 en 12 días y luego vence en las misiones secretas 12, 13 y 14.
Sturm:	Termina la campaña normal y desbloquea a todos los COs.

CONTRASEÑAS DE NIVEL

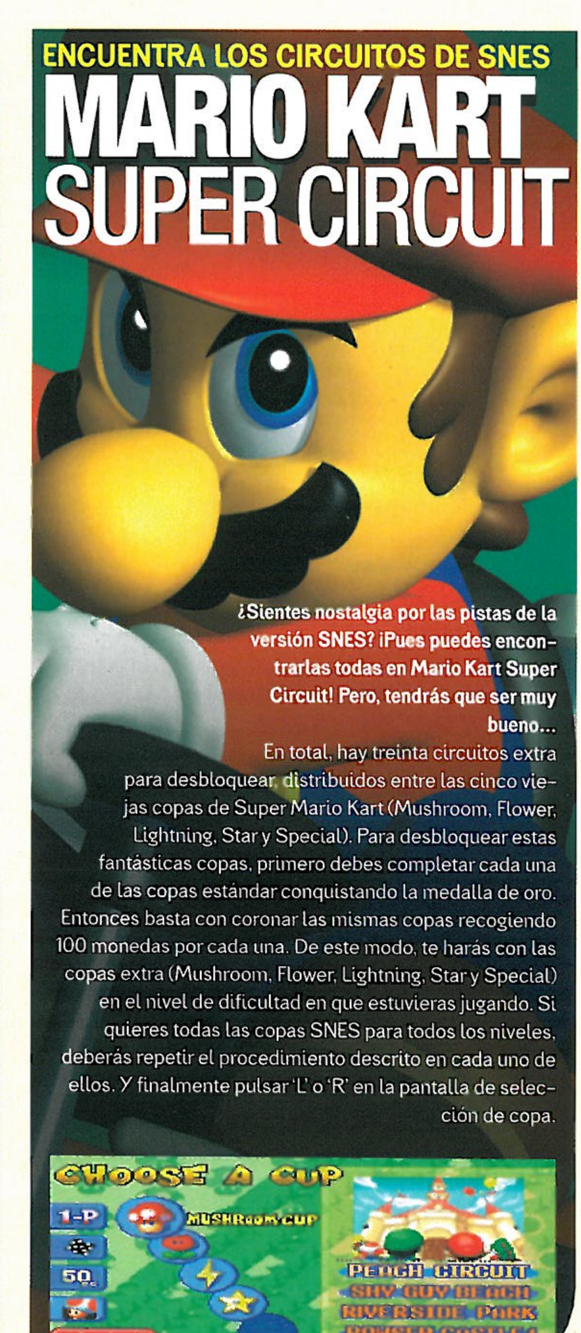
MEN IN BLACK: THE SERIES

Introduce estos códigos en la pantalla de passwords para comenzar en el nivel correspondiente:

FCHTRMNS:	Nivel 2 - punto de aterrizaje en el bosque
HSDSHSBS:	**Nivel 3 - laboratorio de tecnología alienígena**
MXNMSNNG:	Nivel 4 - silo de misiles
THXBXSCK:	**Nivel 5 - piso franco de los MIB**
NNTNDWNY:	Nivel 6 - Halloween en Manhattan
NFNTMMDD:	**al final**

ENCUENTRA LOS CIRCUITOS DE SNES

MARIO KART SUPER CIRCUIT



¿Sientes nostalgia por las pistas de la versión SNES? ¡Pues puedes encontrarlas todas en Mario Kart Super Circuit! Pero, tendrás que ser muy bueno...

En total, hay treinta circuitos extra para desbloquear, distribuidos entre las cinco viejas copas de Super Mario Kart (Mushroom, Flower, Lightning, Star y Special). Para desbloquear estas fantásticas copas, primero debes completar cada una de las copas estándar conquistando la medalla de oro. Entonces basta con coronar las mismas copas recogiendo 100 monedas por cada una. De este modo, te harás con las copas extra (Mushroom, Flower, Lightning, Star y Special) en el nivel de dificultad en que estuvieras jugando. Si quieres todas las copas SNES para todos los niveles, deberás repetir el procedimiento descrito en cada uno de ellos. Y finalmente pulsar 'L' o 'R' en la pantalla de selección de copa.

PERSONAJE EXTRA

KONAMI KRAZY RACERS

Para conseguir al viborilla de Vic Viper, entra en una carrera competitiva en Moon Road. En la primera brecha larga, sal disparado a la derecha y aterrizarás sobre una plataforma en la que hay un diamante azul. Recógelo, acaba la carrera y guarda la partida. Vic Viper estará disponible en la pantalla de selección de personaje.



A PALO SECO

KURU KURU KURURIN

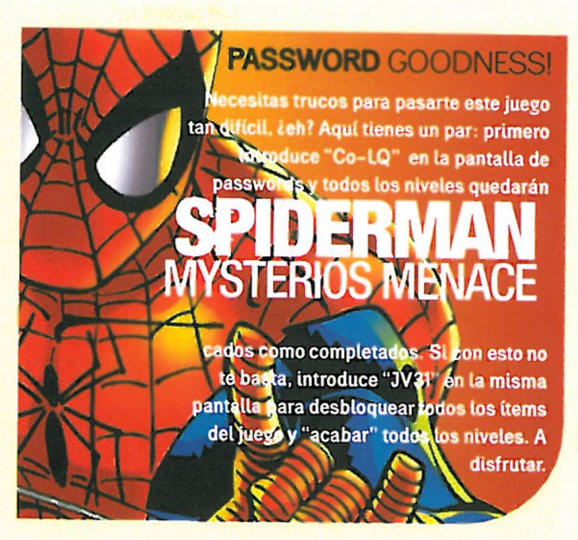
Si quieres jugar en modo fácil, aprieta Select en el área de inicio de cada nivel. Esto acortará el palo.



EXTRAS, EXTRAS

CHU CHU ROCKET

Si con la endemoniada dificultad de este título de Sega no tienes suficiente, puedes hacer esto para enfrentarte a nuevos retos: acaba todas las etapas normales del modo Puzzle. El resultado: habrás desbloqueado todos los niveles de puzzle en modo difícil. Si los acabas todos, descubrirás los niveles especiales. Si acabas todos los especiales, tendrás los niveles "mania". No nos preguntes qué pasa si acabas todos estos últimos...



PASSWORD GOODNESS!

SPIDERMAN MYSTERIOS MENACE

¿Necesitas trucos para pasarte este juego tan difícil, ¿eh? Aquí tienes un par: primero introduce "Co-LQ" en la pantalla de passwords y todos los niveles quedarán cados como completados. Si con esto no te basta, introduce "JV31" en la misma pantalla para desbloquear todos los ítems del juego y "acabar" todos los niveles. A disfrutar.



¡Mira, mamá, sin sangre!

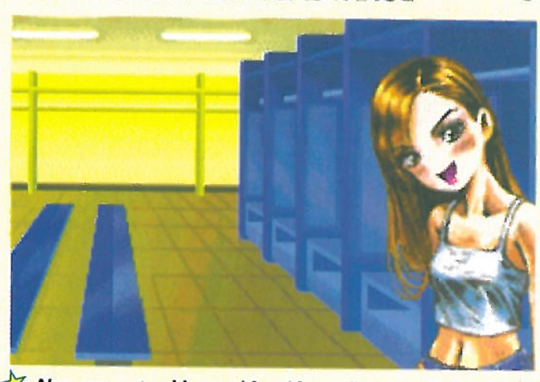
TAMPOCO SOBRE RUEDAS

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Introduce estos códigos en el menú principal o en el de pausa. Si lo haces bien, tus ruedas rodarán o la pantalla de menú sobresaldrá para indicar que el código ha funcionado. Mientras los introduces, tienes que mantener pulsado el botón R; si no, no funcionarán y no impresionarás a tus colegas.

RESULTADO	CÓDIGO
Librarte de la sangre	B, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Start y Start
Desbloquear a Spiderman	Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A y Start
Desbloquear todos los niveles y conseguir el máximo de dinero	B, A, Izquierda, Abajo, B, Izquierda, Arriba, B, Arriba, Izquierda e Izquierda
Desbloquear todos los niveles	A, Start, A, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba y Abajo
Zoom disco (sólo en el menú de pausa)	Izquierda, A, Start, A, Derecha, Start, Derecha, Arriba y Start
Poner el tiempo a cero	Izquierda, Arriba, Start, Arriba y Derecha (sólo en el menú de pausa)
Chispas y sangre de felicidad (sólo en el menú principal)	Start, A, Abajo, B, A, Izquierda, Izquierda, A y Abajo
Desbloquear todos los trucos	B, A, Abajo, A, Start, Start, B, A, Derecha, B, Derecha, A, Arriba e Izquierda

FÚTBOL A LA ADVANCE



Alys con su top blanco. ¿A quién prefieres, a ella o a José Antonio Camacho?

SUPER DODGEBALL ADVANCE

¿Te crees lo suficientemente bueno como para enfrentarte a los Dream Teams de este nuevo deporte llamado dodgeball? ¿No sabías que existían? Pues existen, y al principio hay cuatro. Shooters, Rockets, Ironmen y Warriors son los Barça, Alavés, Real Madrid y Deportivo de *Dodgeball Advance*. Los consigues si ganas dos veces a cada uno de ellos, después de haberte clasificado en primer lugar. Si continúas triunfando en modo Special Championship tres veces más, conseguirás tres Dream Teams más. Si ganas el Special Championship una vez más, conseguirás enfrentarte al todopoderoso equipo Atlus. Acaba con él y ya te habrás ganado un merecido descanso.

En un capítulo distinto, también puedes cambiar de entrenador. Cada vez que empiezas de nuevo y eliminas los datos guardados, el entrenador de tu equipo cambiará aleatoriamente, como sucede con los entrenadores en algunos clubes españoles de Primera División. Hay cuatro entrenadores en el juego: Sara (que lleva un top amarillo muy molón), Alys (que va de blanco inmaculado), Jenny (que lleva una camiseta azul) y Masumi. Guay, ¿eh?



PILOTO DE PELUCHE

KONAMI KRAZY RACERS

Para desbloquear el personaje del osito de peluche, escoge Cyber Field 2 y entra en una carrera competitiva. Recoge el diamante azul que está justo antes de la línea de meta y acaba la carrera. Guarda la partida y en la pantalla de selección de personaje lo encontrarás.



A POR EL JEFE

IRIDION 3D

Para ver un jefe de final de nivel, ve a las opciones del juego y Start Level. Luego, selecciona la opción "Start at Boss". Antes de que te enteres, ya estarás luchando contra él.



TRAMPAS DE TODA LA VIDA

SUPER STREET FIGHTER 2X REVIVAL

Si te las ves y te las deseas para que te salgan los combos que conseguías sin problemas durante aquellos años de juventud en los que hacías novillos para acudir a la sala recreativa, aquí tienes un buen truco. En la batalla para un solo jugador, aprieta Select y podrás endiñar golpes especiales con movimientos simples. Con Ryu, por ejemplo, aprieta adelante + puñetazo para la bola de fuego, mientras que con el movimiento habitual para la bola de fuego harás el puñetazo del dragón: todo baja un nivel de dificultad. Así, el juego resulta mucho más fácil, sobre todo para los luchadores que habéis perdido facultades.

■ Si eres aficionado a la moda retro y quieres cambiar las vestimentas de los personajes, señala el que quieras en la pantalla de selección y aprieta A+B. Bonitos trapos.

■ Si quieres desbloquear a Gouki, acumula más de 5.000 puntos, pero si quieres luchar siendo Shin Gouki tendrás que reunir 9.999 puntos.

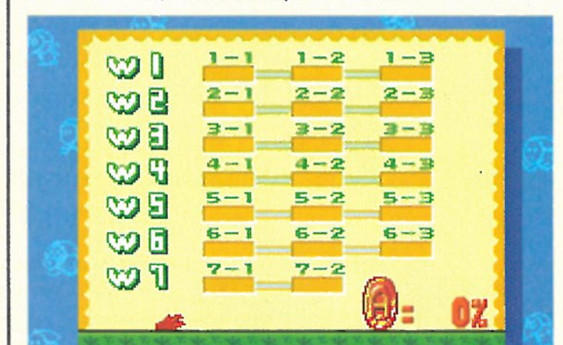
■ "¿Hay algún modo de juego secreto?" te habrás preguntado. Si sales bien airoso del modo para un jugador (es decir, si llegas hasta el final), poco a poco desbloquearás modos secretos como Survival y Time Attack.

■ Por último, si acabas el juego con un nivel de habilidad de ocho sin usar "continues", en el menú principal puedes apretar R y podrás ver unas estupendas imágenes artísticas acerca de *Street Fighter* en la galería del juego.



Incluso tú, pedazo de piltrafa decrépita, podrás arrear golpes especiales como éste si haces trampillas.

QUÉ NIVEL, MARIBEL



Saltarás donde quieras de esta pantalla.

SUPER MARIO ADVANCE

¿Quieres pasearte por todos los niveles convertido en un fontanero italiano pirado? Te explicamos cómo llegar a todas partes.

Para saltar al mundo 4: Primero, llega hasta la etapa 1-3, cosa que no debería costarte demasiado. Luego, consigue la poción, ve a la derecha hasta el final y llegarás a una vasija; de entrada, si intentas meterte en ella no cabrás, pero si justo antes usas la poción podrás entrar en esta vasija y reaparecerás en el nivel 4-1. ¿Qué te parece?

Para saltar al mundo 5: Llega hasta el nivel 3-1, ve hacia las cataratas y tírate. Sigue la corriente hasta que llegues a la colina y entra por la puerta que hay al lado. Arranca las verduritas como si fueras un granjero en plena cosecha y al final sacarás una poción. Ve hacia la derecha y pon la poción al lado de la vasija. Salta dentro de ella y te encontrarás en el nivel 5.

Para saltar al mundo 6: Al principio del nivel 4-2, salta hacia la parte inferior y aterriza sobre la ballena grandota; luego, dirígete hacia la izquierda. Llegarás a unas áreas rojas donde hay hierba, y por aquí encontrarás una poción. Llévala contigo hasta el final de este escenario, pero en lugar de entrar por la puerta final salta encima de la última ballena. A continuación, salta por encima de una pequeña brecha y encontrarás una vasija. Tira la poción, atraviesa la puerta y métete en la vasija. ¡Voilà!

Para saltar al mundo 7: Llega hasta el nivel 5-3 con Luigi. Sube la primera escalerilla y luego haz un salto potente hacia la plataforma que normalmente es inaccesible. Tira de la verdura que hay a la derecha de la vasija. Tira la botella de poción al suelo y sal por la puerta. En el mundo oscuro, salta dentro de la vasija. La pantalla temblará y te encontrarás en el mundo 7.



Lleva a Luigi hasta el nivel 5-3; su altura le llevará al triunfo.

KARTS OCULTOS

ADVANCE GT CHAMPIONSHIP RACING

Este mini Gran Turismo tiene algunos extras sabrosos, como un modo oculto de carreras de karts. Si vences en todas las clases de Championship podrás competir en estos cochecitos seleccionando en el menú principal el nuevo modo Extra.



ÁBRETE YA

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

En la pantalla de passwords, pulsa B, L, B, A, R, B, B, A, y A para abrir todas las pistas. Para tener coches más rápidos, teclea A, B, L, A, A, R y B.

TRUCOS PARA TODO

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

Con este código maestro podrás hacer todo tipo de trampas: en la pantalla de título pulsa L, Select, A, Select, R, A, L y Select. ¿Ya lo has hecho? Ahora diviértete haciendo esto...

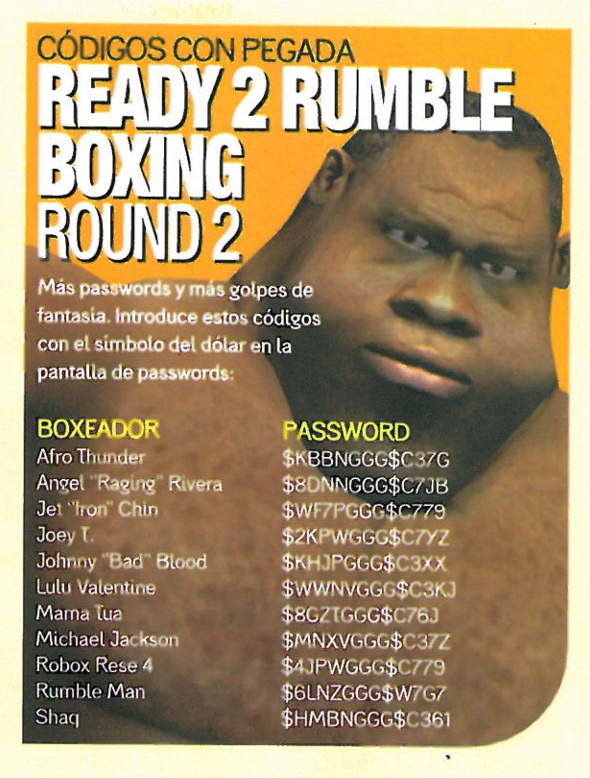
Pulsa L o R para escoger el nivel que deseas. Luego, aprieta Izquierda para señalar la opción Start, selecciónala y entrarás en el nivel que hayas escogido. De esta forma, podrás ver todo el mundo sin perder mucho tiempo vagando por ahí.

Después de entrar en un nivel usando el código maestro, mantén apretado Selet y pulsa B. Ahora dispondrás de 99 armas de cada modelo. No te irá mal cuando estés rodeado de malos.

Con independencia del código maestro, también puedes usar estos otros trucos.

Si aprietas una y otra vez Start en la pantalla de *continue*, acabarás teniendo nueve continues, igual que los gatos. Ya nos entiendes, ¿verdad?

Por último, si quieres saltar al nivel Lakamul Rain Forest, introduce esto en la pantalla de título: A, L, A, R, A, L, Select, Select y Start.



CÓDIGOS CON PEGADA

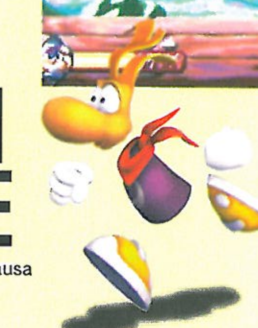
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

Más passwords y más golpes de fantasía. Introduce estos códigos con el símbolo del dólar en la pantalla de passwords:

BOXEADOR	PASSWORD
Afro Thunder	$KBBNGGG$C37G
Angel "Raging" Rivera	$8DNNGGG$C7JB
Jet "Iron" Chin	$WF7PGGG$C779
Joey T.	$2KPWGGG$C7YZ
Johnny "Bad" Blood	$KHJPGGG$C3XX
Lulu Valentine	$WWNVGGG$C3KJ
Mama Tua	$8GZTGGG$C76J
Michael Jackson	$MNXVGGG$C37Z
Robox Rese 4	$4JPWGGG$C779
Rumble Man	$6LNZGGG$W7G7
Shaq	$HMBNGGG$C361

MUERTE AL JEFE

Odias cuando te matan, ¿verdad? Aquí tienes la solución: limítate a pulsar Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda y Start en la pantalla de continues cuando se te acaben todas las vidas y los continues. De pronto, te encontrarás con más vidas y podrás seguir luchando a partir de donde lo dejaste.

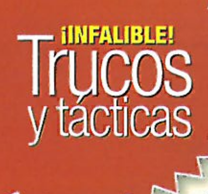


RAYMAN ADVANCE

Si quieres vivir un poco más, pausa el juego y aprieta L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo y R. Tu vida subirá a tope. Ten cuidado, porque si por error aprietas el botón A saldrás del juego. Para disfrutar de más chollitos, introduce estos códigos cuando el juego esté en pausa.

EFECTO	CÓDIGO
Invencibilidad	Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha y R.
99 vidas	Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda y R.
Seleccionar nivel	Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha y L.
Todos los poderes	Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba y L.
Todos los ítems	R, Arriba, Izquierda, Derecha, Izquierda y L.







HAZTE CON KING

KONAMI KRAZY RACERS

Para conseguir al personaje King, accede a una competición de carreras en Sky Bridge 2. Consigue la campana azul y utilízala para efectuar un salto al vacío hacia la derecha, en el primer foso grande. Recoge el diamante azul, acaba la carrera, y guarda la partida.

ACCIÓN F1

ADVANCE GT CHAMPIONSHIP RACING

Para acceder al modo Fórmula 1 escondido, acaba primero en las cuatro clases del modo Campeonato. Conseguirás un bólido de F1, y aparecerá la opción Extra 2.

ADVANCE, TE DESAFÍA

Superarse cada día es el objetivo de cualquier buen jugador. Por esta razón, hemos horneado una serie de desafíos para que puedas demostrarte a ti mismo si eres tan bueno, o tan malo, como crees. Marca la casilla "¿Misión cumplida?" una vez logres superarlos para controlar en todo momento el estado de tus progresos.

DESAFÍO 1: KART DE ORO

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Para cada uno de estos desafíos, puedes seleccionar a cualquier piloto e intentar superarlo con un kart de 150cc. Pasa de recoger monedas, ya que aquí lo que importa es correr más que nadie y conseguir siempre los mejores tiempos. Corre en el modo Contrarreloj, para que compitas únicamente contra los elementos; de este modo, sacarás el máximo provecho de la amplitud de los circuitos. Procura apurar en cada curva, pero con mucho cuidado, no vayas a salirte de la pista...

CIRCUITO	TIEMPO	MEDALLA	¿MISIÓN CUMPLIDA?
Circuito Peach	Menos de 0'50"00	ORO	❑
	Menos de 0'55"00	PLATA	❑
	Menos de 1'05"00	BRONCE	❑
Circuito Mario	Menos de 1'02"00	ORO	❑
	Menos de 1'05"00	PLATA	❑
	Menos de 1'10"00	BRONCE	❑
Circuito Luigi	Menos de 1'20"00	ORO	❑
	Menos de 1'25"00	PLATA	❑
	Menos de 1'30"00	BRONCE	❑
Rainbow Road	Menos de 0'55"00	ORO	❑
	Menos de 1'00"00	PLATA	❑
	Menos de 1'10"00	BRONCE	❑



DESAFÍO 2: MISTER PIRUETAS

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Un desafío sencillito. Intenta conseguir el máximo de puntos y el estilo máximo. ¡A tope, chaval! Evidentemente, deberás ejecutar los combos más arriesgados, de modo que no te va a quedar más remedio que practicar piruetas a saco antes de ir a por los marcadores que te proponemos. Resulta de vital importancia elegir el personaje y la tabla adecuados, con los que te sientas más cómodo. Así que ya lo sabes, encera la tabla, ¡y a por ellos!

NIVEL	PUNTUACIÓN	MEDALLA	¿MISIÓN CUMPLIDA?
Marsella, Francia	Más de 1,6 millones	ORO	❑
	Más de 1,3 millones	PLATA	❑
	Más de 1 millón	BRONCE	❑
New York City, USA	Más de 2,5 millones	ORO	❑
	Más de 2 millones	PLATA	❑
	Más de 1,5 millones	BRONCE	❑

¡Y no valen trampas!



DESAFÍO 3: EL CHICO DE ORO

KURU KURU KURURIN

Accede al modo Desafío y lucha por el oro. Para que veas que somos buenos, no hace falta que consigas todos los oros para hacerte con el oro (¿se entiende?). El objetivo es conseguir tantos como puedas. Debes completar cada tramo tan rápido como te sea posible. La única diferencia entre el oro y el bronce radica en la velocidad de tus movimientos. Practica cada tramo unas cuantas veces, busca la mejor posición, mantén el temple, y lo conseguirás.

DESAFÍO	MEDALLA	¿MISIÓN CUMPLIDA?
Mínimo 45 oros de 50	ORO	❑
Mínimo 40 oros de 50	PLATA	❑
Mínimo 35 oros de 50	BRONCE	❑



DESAFÍO 4: FLOTADOR

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

Más acción de guante blanco para especialistas. Como cualquier incondicional de F-Zero ya sabrá, el truco del juego está en las curvas. Las rectas son bastante fáciles, pero si fallas en los virajes, tu nave se convertirá en un amasijo de hierros en menos que canta un gallo. La clave consiste en derrapar en las curvas sin soltar el acelerador durante demasiado rato. Además, procura no perder la calma y todo irá bien. Se permite cualquier nave, pero ni un solo truco. ¡Adelante!

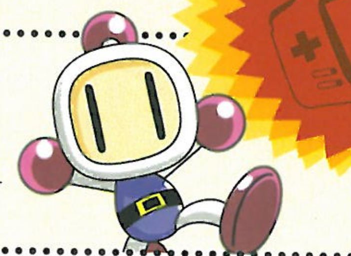
CIRCUITO	TIEMPO	MEDALLA	¿MISIÓN CUMPLIDA?
Bianca City:	Menos de 2'00"00	ORO	❑
Circuito Ultimate	Menos de 2'10"00	PLATA	❑
(Bishop Final)	Menos de 2'15"00	BRONCE	❑
Cloud Carpet	Menos de 2'10"00	ORO	❑
Circuito Long Jump	Menos de 2'15"00	PLATA	❑
(Pawn)	Menos de 2'25"00	BRONCE	❑





PASSWORDS
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
En la pantalla de selección de vehículo, en el modo Gran Premio, pulsa Izquierda, Derecha, Start, Derecha, Izquierda y Select. Acabas de desenmascarar la pantalla de passwords.

MENUDO GLOBO
BOMBERMAN TOURNAMENT
En el modo Arcade hay una forma muy sencilla de conseguir 40 globos. Comienza por el lado en el que veas más globos. Deja caer una bomba y quédate al lado.



DESAFÍO 5: SI YO FUERA RICO
SUPER MARIO ADVANCE
Super Mario 2 era un juego endemoniadamente enrevesado, pero Super Mario Advance no le va a la zaga. Lo que debes hacer en este caso es amasar una fortuna en monedas, recogiendo tantas como puedas a lo largo y ancho del juego. En la pantalla de estado que aparece al final de cada nivel puedes ver los porcentajes, y estos son los números que te proponemos:

DESAFÍO	MEDALLA	¿MISIÓN CUMPLIDA?
90% de monedas	ORO	❑
75% de monedas	PLATA	❑
60% de monedas	BRONCE	❑

DESAFÍO 6: SALUD
CHU-CHU ROCKET
Chu-Chu Rocket, una de las primeras conversiones provenientes de Dreamcast, sigue siendo uno de los mejores juegos para la Advance. Si ya has conseguido superar todo lo que el juego tiene a bien ofrecerte (misión casi imposible), o si simplemente quieres lucirte, dirígete al tramo A1 en el modo Puzzle. Es el primer puzzle, y el más sencillo, pero el desafío consiste en completarlo lo más rápido que puedas. Lo que prima, pues, es la velocidad digital. Ejercita las falanges, y adelante.

TIEMPO	MEDALLA	¿MISIÓN CUMPLIDA?
Menos de 10 segundos	ORO	❑
Menos de 15 segundos	PLATA	❑
Menos de 20 segundos	BRONCE	❑

DESAFÍO 7: GURU SUBARU
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING
¡Gran Turismo de bolsillo! Quizá no tanto, pero casi. El desafío en este caso consiste en ponerse al volante de un Subaru Impreza de serie y recorrer a velocidad de vértigo el circuito Hornet. Atrévete con el modo Time Attack y búscate la vida para marcar la mayor velocidad y el menor tiempo. Puedes derrapar el vehículo en las curvas suaves, así que culea siempre que puedas para apurar al máximo la velocidad. ¡Abróchate el cinturón de seguridad!

TIEMPO	MEDALLA	¿MISIÓN CUMPLIDA?
Menos de 1'15"00	ORO	❑
Menos de 1'22"00	PLATA	❑
Menos de 1'29"00	BRONCE	❑



DESAFÍO 8: A POR TODOS
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP
Coche de serie, Suzuka, equipamiento por defecto, tiempo soleado: el desafío consiste en ganar la carrera tras apabullar a los rivales en la salida. Aguanta en la parrilla tanto como puedas, y luego pisa a fondo para hacerte con la pole.

TIEMPO DE AGUANTE	MEDALLA	¿MISIÓN CUMPLIDA?
Más de 0'30"00	ORO	❑
Más de 0'20"00	PLATA	❑
Más de 0'10"00	BRONCE	❑

DESAFÍO 9: AROOOOGA!
SUPER STREET FIGHTER 2 X REVIVAL
Como todas las entregas de Street Fighter, se trata de un juego duro de pelar. Pero al final cederá a tus deseos si demuestras persistencia. Y tienes que ser muy bueno, porque en primer lugar deberás acceder al modo Supervivencia (si quieres lograrlo, no te pierdas nuestra sección de trucos de este mes). A continuación, elige el luchador que prefieras y sube al ring. El desafío consiste en perder el número mínimo de combates que puedas, y en completar el modo entero al mismo tiempo.

COMBATES PERDIDOS	MEDALLA	¿MISIÓN CUMPLIDA?
0 - 1	ORO	❑
2 - 3	PLATA	❑
4 - 5	BRONCE	❑

DESAFÍO 10: KABOOM!
BOMBERMAN TOURNAMENT
Accede al tramo clásico Hi-Power con tres rivales controlados por el ordenador y otórgales la máxima dificultad. Ahora intenta aguantar todo lo que puedas. En cuanto vueles por los aires, o pierdas una sola vida, se acabó lo que se daba. El desafío consiste en ganar tantos combates seguidos como te sea posible, en el complicadísimo tramo Hi-Power, sin sufrir daño alguno. Los artificieros se juegan la vida, ya lo sabes.

COMBATES SUPERADOS	MEDALLA	¿MISIÓN CUMPLIDA?
20+	ORO	❑
15+	PLATA	❑
10+	BRONCE	❑

¿CÓMO TE HA IDO?
DESAFÍO 1 ❑
DESAFÍO 2 ❑
DESAFÍO 3 ❑
DESAFÍO 4 ❑
DESAFÍO 5 ❑
DESAFÍO 6 ❑
DESAFÍO 7 ❑
DESAFÍO 8 ❑
DESAFÍO 9 ❑
DESAFÍO 10 ❑

¿Los has marcado todos? ¡Imposible! Pero si has superado más de siete, puedes considerarte un dios de los videojuegos.

¡RECORTA Y GUARDA! GUÍA ADVANCE

EL MEJOR JUEGO DE GBA SE MERECE LA MEJOR GUÍA. ¡AVISO! ¡DESVELAMOS TODOS LOS SECRETOS!



CÓMO... SER EL MEJOR EN MARIO KART SUPER CIRCUIT

Con ocho corredores y cuarenta circuitos embutidos en un cartucho del tamaño de un Dorito, *Mario Kart Super Circuit* es un milagro de la tecnología moderna. Y además va repleto de toda suerte de trucos, atajos y secretos. Como éstos, por ejemplo...



Cruza siempre la línea de meta con estilo. Más que un truco, es un modo de vida...

DESBLOQUEAR COSAS

SPECIAL CUP

Para acceder a la Special Cup, consigue el oro en las cuatro primeras copas. Para ser más exactos, si quieres desbloquear la Special Cup de 150 cc deberás obtener las cuatro copas de oro en el modo 150 cc, y lo mismo para las Special Cups de 50 y 100 cc. Así de sencillo.

PISTAS DE SNES

Para desbloquear los circuitos extra basados en *Super Mario Kart* de cada copa, consigue por lo menos una calificación A al acabar las cuatro pistas normales. Al parecer, las calificaciones se basan en una compleja fórmula relacionada con el número de monedas que recoges, tus posiciones finales, la cantidad de repeticiones y los tiempos de vuelta. A las copas extra se puede acceder con los botones L y R en la pantalla de selección de copa.

PANTALLA DE TÍTULO ALTERNATIVA

Completa todas las copas en todas las clases para cambiar de azul a rojo el fondo de la pantalla de título. Merece la pena, ¿verdad?

BORRAR EL JUEGO

Si te apetece hacerlo otra vez todo desde el principio, puedes borrar del cartucho los datos guardados manteniendo pulsados L, R, B y Start al encender tu GBA.

ELEGIR PERSONAJES

Tal como explica el manual, los pilotos se dividen en tres clases: peso ligero, peso medio y peso pesado. Cada clase tiene sus pros y sus contras. Los personajes de peso ligero son rápidos en la salida y no les afecta demasiado salirse de la pista, pero son relativamente lentos en plena carrera y además los personajes más pesados los empujan con facilidad. Los pesos pesados son lo contrario: aceleran con lentitud pero poseen una elevada velocidad punta; cuando se salen fuera de la pista su velocidad se ve reducida, pero mientras permanecen en ella se abren paso sin problemas a través del pelotón. Los pesos medios están entre unos y otros. La elección de personaje obedece más que nada a preferencias personales, pero quizá te convenga empezar con uno ligero o medio para después pasar a uno pesado conforme aumenten tus habilidades.

¿SIGUES SIN DECIDIRTE?

En la pantalla de selección de personajes puedes mirar qué tal lo hará cada personaje en el calor de la batalla. Pulsando L, por ejemplo, harás que dispare un caparazón, y con R efectuará un salto. Con Select le harás tocar la bocina. (Select también funciona durante las carreras.)





















La selección del personaje puede potenciar o hundir tu actuación general. Escoge con tiento...

TRUCOS GANADORES

SALIDA FULGURANTE

Consigue la mejor de las salidas pulsando el acelerador, sin soltarlo, a mitad del intervalo entre que se encienden la segunda y la tercera luz. Si te anticipas no pasará nada, si te retrasas te girarán las ruedas, pero si calculas el momento justo saldrás con el turbo en marcha.

RECUPERACIÓN RÁPIDA

Puedes usar una técnica similar a la anterior cuando Latiku te levanta para volver a ponerte en la pista. Pulsa el acelerador un poco antes de que te deposite en el asfalto para reanudar la carrera más aprisa.

DERRAPE CON ACELERÓN

Es la forma más rápida de tomar curvas. Mantén el acelerador pulsado, gira hacia las curvas y, sin soltar el acelerador y el D-pad, pulsa y aguanta R. Tu piloto dará un brinco y empezará a derrapar. Si aguantas el derrape el tiempo suficiente sin chocar con nada o salirte de la pista, cuando al final sueltes R cobrarás un mini impulso. Esta técnica sólo es realmente posible en curvas largas y amplias, pero inténtala donde puedas para conseguir los mejores tiempos de vuelta.

ROZAR EL AGUA

Puedes pasar rozando tramos cortos de agua profunda si disparas un champiñón y saltas justo en la orilla.

REFORZADOR RÁPIDO

Tras pisar un cuadrado reforzador, no es necesario esperar tres o cuatro segundos a que tu GBA te elija un reforzador. Sólo has de darle un toque a L para seleccionar uno de inmediato.

CONSEJOS SOBRE ARMAS

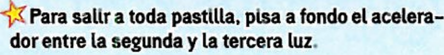
Si te has hecho con un caparazón o un plátano, pulsa y aguanta L para que vaya a remolque de tu kart. Esto ofrece dos ventajas. En primer lugar, si alguien de detrás te dispara una concha, el caparazón o plátano actuarán de escudo; y en segundo, saldrán despedidos con más rapidez cuando llegue el momento de usarlos. No olvides que puedes disparar conchas hacia atrás presionando Abajo al lanzarlas.

EVITAR DESASTRES

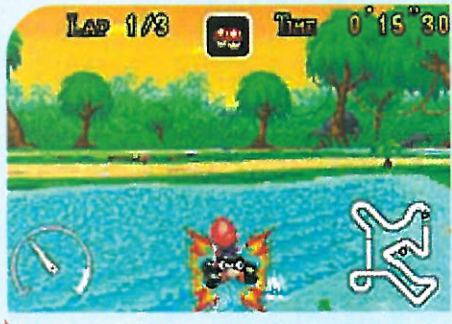
Si pasas por encima de un plátano, un charco, un cangrejo o cualquier otra cosa que por lo general haría que te salieras con un trompo, dale un toque rápido a B. Si lo haces lo bastante deprisa, tu piloto soltará un silbido de alivio y habrás sorteado la calamidad.







Para salir a toda pastilla, pisa a fondo el acelerador entre la segunda y la tercera luz.



¿Un trompo? Dale enseguida a B para restarle fuerza y volver a la carrera.



Para recuperarte enseguida al volver a la pista, pulsa el acelerador justo antes de que Latiku te deposite en el asfalto (hace falta precisión).



Protege tu retaguardia aguantando L cuando consigas un reforzador. Así desviarás las conchas que vengan hacia ti y dispararás más rápido.

CÓMO... MACHACAR AL RIVAL EN EL MODO BATALLA

Los caballeros de antaño resolvían sus diferencias con lanzas o pistolas; hoy en día, las disputas se suelen dirimir en el modo Batalla de *Mario Kart*.



BREVES CONSEJOS

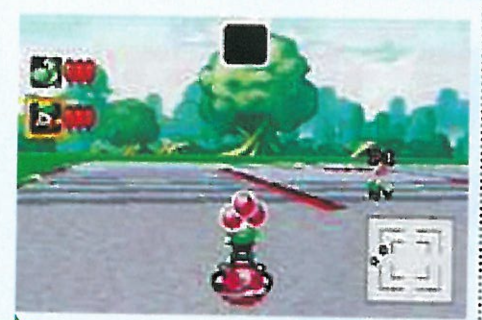
Equípate más aprisa pulsando L en cuanto hayas pisado un bloque reforzador. Te saltarás la secuencia en plan "oh ¿qué será?" y te harás con el arma enseguida.

Si te persiguen, no olvides que puedes disparar conchas verdes hacia atrás pulsando el botón Abajo al lanzarlas. Si haces eso mismo con un caparazón rojo, éste caerá al suelo, donde aguardará a que pase otro kart para tirarse a matar.

No subestimes los plátanos. En caso de emergencia, puedes arrojar uno hacia delante pulsando Arriba al lanzarlo. Sin duda, merecen la pena en esas rectas largas.

Recuerda que los impactos que te arrean tus oponentes no son la única forma de perder globos. Caer al agua o a la lava produce el mismo efecto.

Usa el escáner para localizar a tu víctima. Parece obvio, pero es fácil pillar una concha roja para luego conducir por ahí sin rumbo durante horas (bueno, durante horas tal vez no, pero ya nos entiendes) en busca de alguien a quien tirársela.



Te parecerá evidente, pero asegúrate de usar siempre el escáner (abajo a la derecha).

GUÍA DE ESCENARIOS

CIRCUITO DE BATALLA 1

Una arena de corte clásico en la que todo el mundo tiende a conducir en círculos. A la que encuentres una concha roja, córtale la retirada a tu objetivo pasando por el medio o dando un giro de 180 grados (A+B+D-pad).

CIRCUITO DE BATALLA 2

Debido a la combinación de muros y rampas, sólo puedes bordear el perímetro en un sentido. A los pilotos sin escrúpulos puede que les interese acampar de espaldas a una rampa, donde no los pueden atacar por detrás, así que estate atento a los puntos inmóviles del escáner.

CIRCUITO DE BATALLA 3

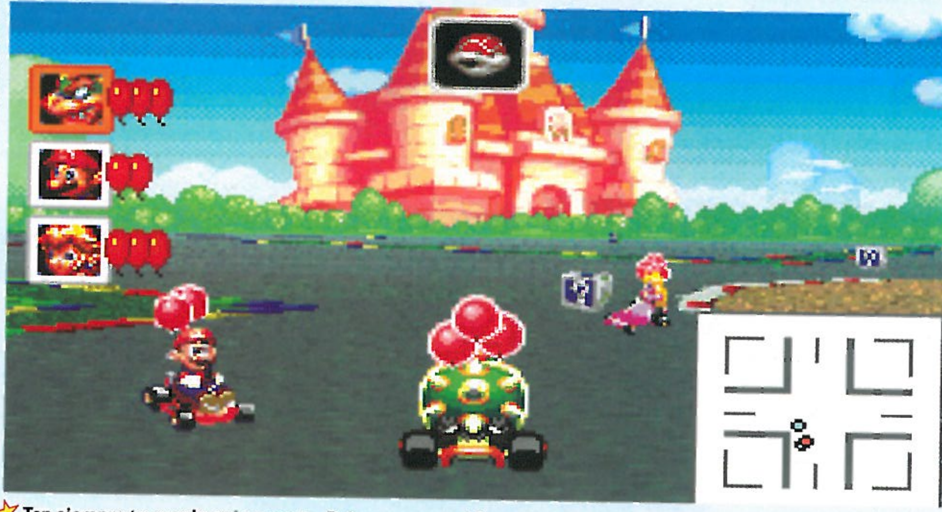
Las batallas no suelen durar mucho en este escenario sin tabiques, en el que las conchas rojas siempre encuentran un blanco. Los recodos constituyen una posición defensiva si eres partidario de acampar; el área central es como la "Playa de la Concha".



Recuerda que los giros en redondo son siempre una buena opción en combate (A+B+D-pad).

CIRCUITO DE BATALLA 4

Aquí los peligros del agua se suelen cobrar más víctimas que los caparazones. Pacto entre caballeros: pasad de los reforzadores y mejor intentad arrojaros al agua el uno al otro.



Ten siempre tu concha roja a punto. Pulsa y aguanta L1 para tenerla ahí dis



MUSHROOM CUP

PAN COMIDO

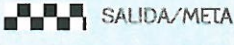
PEACH CIRCUIT

Aquí no esperes que te descubramos algún inesperado secreto en materia de atajos. Peach Circuit es tan sencillo como parece: unas cuantas rectas y contoneos totalmente desprovistos de riesgo. Es, sin embargo, una buena oportunidad para dominar tu técnica en el derrape con acelerón y conseguir algunas monedas con las que desbloquear esos adorables circuitos SNES.

1 He aquí un punto ideal para un buen derrape. Dale un toque a R, vira de golpe a la izquierda, no te amilanes mientras tomas la curva y luego sigue girando a la izquierda un poco después de haber soltado R para no pasarte de largo en el derrape. Te embolsarás un práctico impulso.

2 Si quieres, intenta hacerte con toda esta ristra de monedas de una vez.

SIMBOLOGÍA


SALIDA/META

SALTOS


RAMPAS

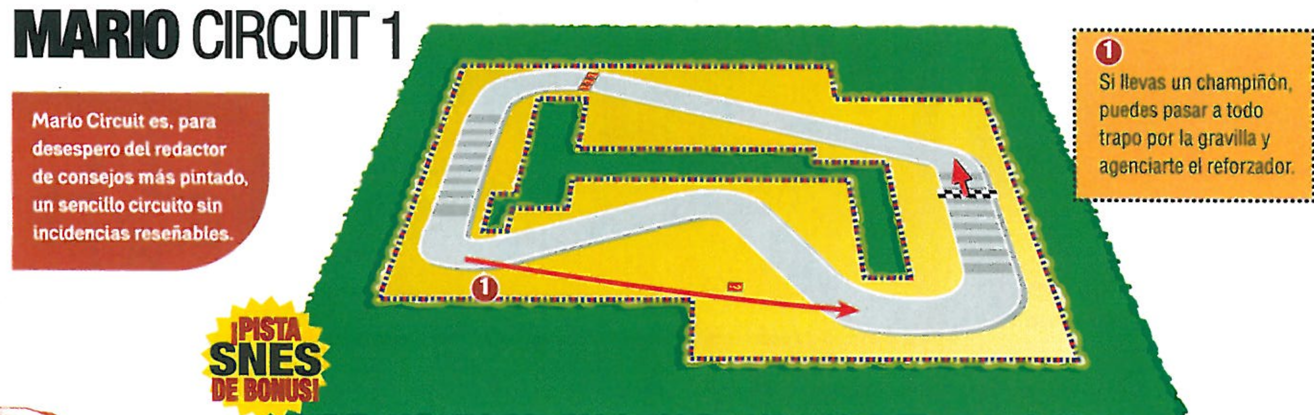

BARRERAS


MONEDAS


REFORZADORES

MARIO CIRCUIT 1

Mario Circuit es, para desespero del redactor de consejos más pintado, un sencillo circuito sin incidencias reseñables.



1 Si llevas un champiñón, puedes pasar a todo trapo por la gravilla y agenciarte el reforzador.

SUBE COMO LA ESPUMA

SHY GUY BEACH

La paradisíaca isla tropical de Shy Guy Beach está, de hecho, infestada de la peor pesadilla para quien guste de pasear a la orilla del mar: cangrejos. Pero mantente firme, pisa a fondo el botón A y haz que salten los guijarros, porque éste es uno de los circuitos más simples del juego.

1. Que no te asusten demasiado esos escurridizos crustáceos. Zigzaguea entre ellos cuando sea posible, y si lo haces dale un solo toque al botón B para no dar un trompo.

2. ¿Te preguntas dónde se esconden todas las monedas? Las hallarás en esta isla del tesoro que resulta fácil de pasar por alto y que se oculta a la izquierda. Es mejor usar un champiñón —si tienes uno— para llegar a ella, ya que el agua te frenará. Y ojo con el cangrejo.

DONUT PLAINS 1

¡PISTA SNES DE BONUS!

Un circuito irregular sin ninguna característica digna de mención. Es genial para derrapar, eso sí.



1. Este reforzador no estaba en la versión para SNES. Desde luego...



MUSHROOM CUP

CONTINUACIÓN

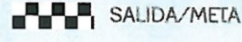
DESMADRE ACUÁTICO
RIVERSIDE PARK

¡Esto se anima! Riverside Park es un auténtico recorrido selvático, y tiene un par de atajos de primera. Uno es de esos que te haces un lío con los dedos, pero que sueltas un grito de alegría la primera vez que te sale bien. O que exclamas "Ahí te quedas" cuando has acabado.

1 Un estrecho tramo de agua, un puente roto, unas baldosas convenientemente situadas... Todo ello indica algo. Este atajo es complicado pero funciona, así que persevera. Deberás disparar un champiñón en el puente y saltar al final.

2 Éste es mucho más fácil. Sólo hay que estar atento a la franja más clara de agua poco profunda.

SIMBOLOGÍA

 SALIDA/META

SALTOS

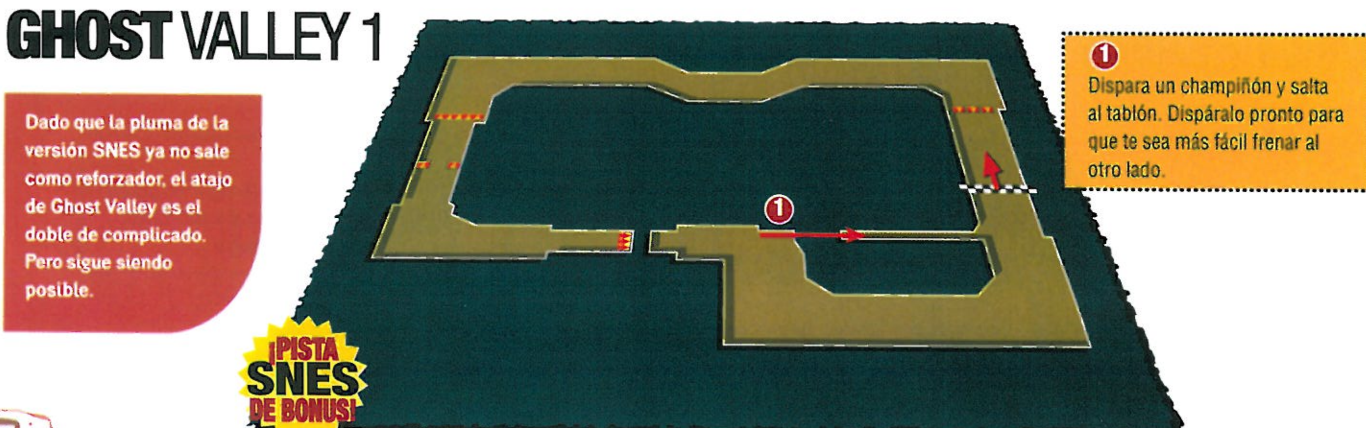
 RAMPAS

 BARRERAS

 MONEDAS

 REFORZADORES

GHOST VALLEY 1



Dado que la pluma de la versión SNES ya no sale como reforzador, el atajo de Ghost Valley es el doble de complicado. Pero sigue siendo posible.

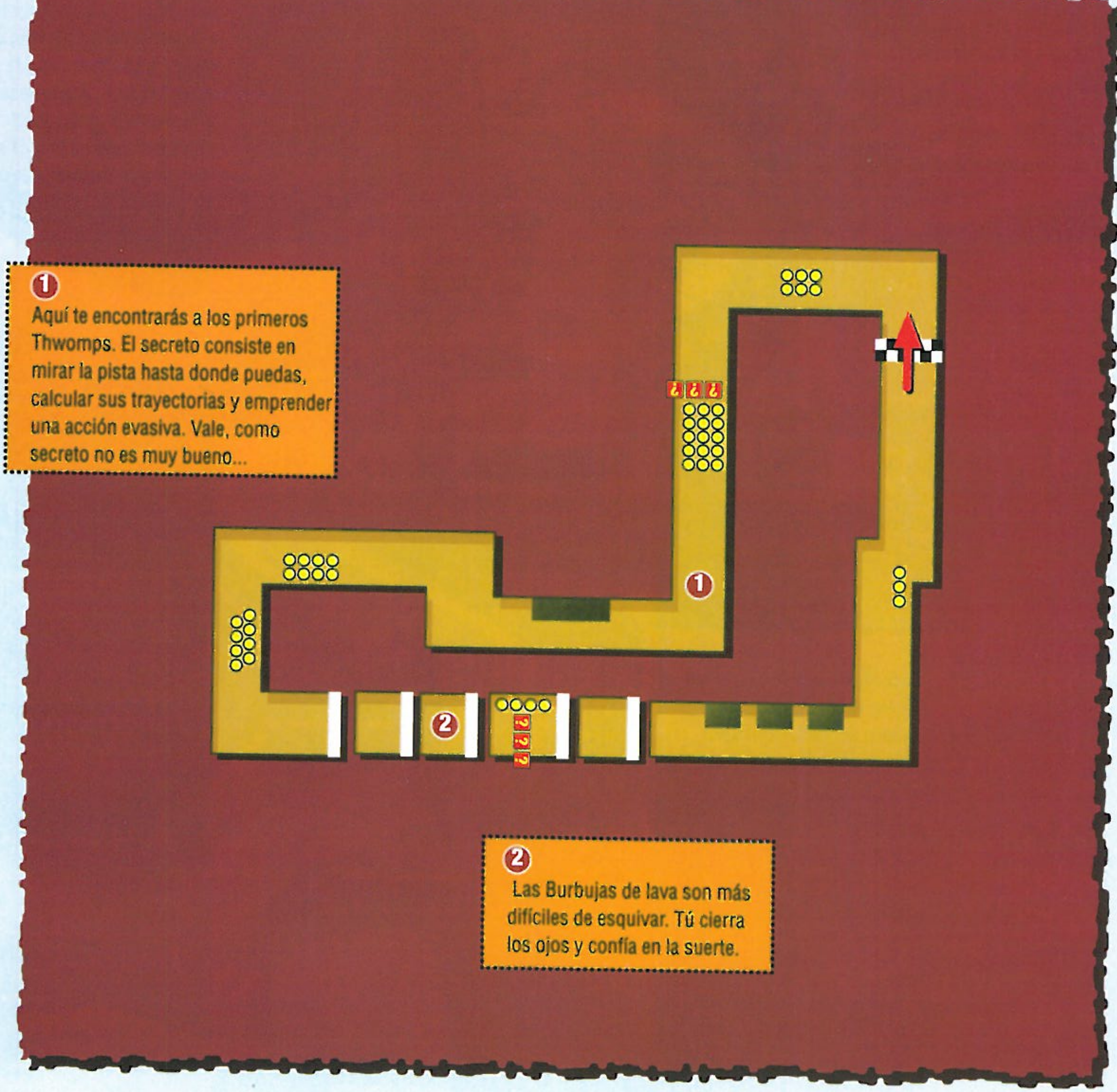
1 Dispara un champiñón y salta al tablón. Dispáralo pronto para que te sea más fácil frenar al otro lado.

¡PISTA SNES DE BONUS!

PAYASADAS CATASTRÓFICAS

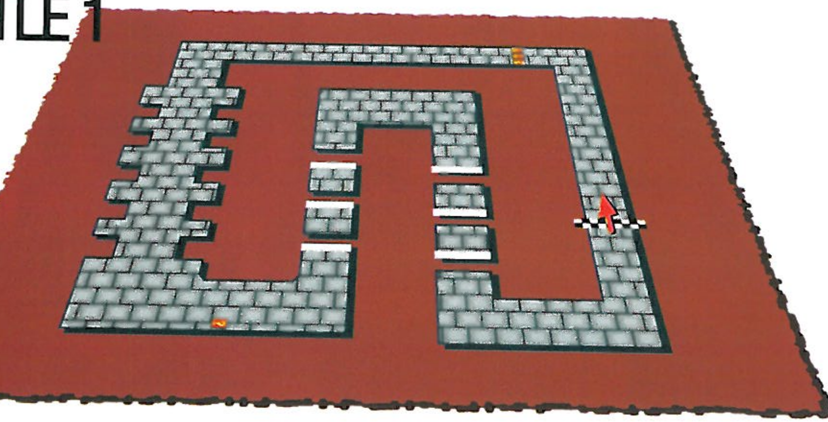
BOWSER CASTLE 1

Si aún no odias a Bowser (como haría cualquier *fan* de Nintendo con buen juicio), lo harás tras visitar un par de sus castillos. Son los circuitos más peliagudos del cartucho, con una fastidiosa combinación de paredes, Thwomps y lava al rojo vivo.



BOWSER CASTLE 1

En esta castillo en concreto no hay Thwomps, lo cual es un alivio, pero tampoco atajo alguno. ¡Porras!







FLOWER CUP

¡ESE SOY YO!

MARIO CIRCUIT

En los anteriores *Mario Kart*, el Circuito de Mario era la mayor prueba para la pericia de un piloto, con contendientes de todo el mundo compitiendo por reducir ni que fuera en centésimas los tiempos de los demás. Los atajos de dificultad diabólica, de esos que te sirven una de cada cien mil veces, requerían meses de práctica. La versión de GBA no es ninguna excepción: es una auténtica prueba de destreza al volante, pero, en lo que a atajos se refiere, hay uno bastante obvio junto a la línea de meta y... bueno, eso es todo.

1 Cada curva de Mario Circuit es un paraíso del derrape, pero ninguna como la horquilla principal.

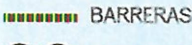
2 Éste es sin duda el atajo menos secreto de toda la historia, pero lo mencionaremos de todas formas por si no te has dado cuenta o algo así. Conforme te acerques a la meta, deslízate por el carril de boxes, píllate todas las monedas y pisa el impulsador para reducir en un par de nanosegundos el tiempo de tu vuelta.

SIMBOLOGÍA

SALIDA/META

SALTOS


RAMPAS


BARRERAS

MONEDAS

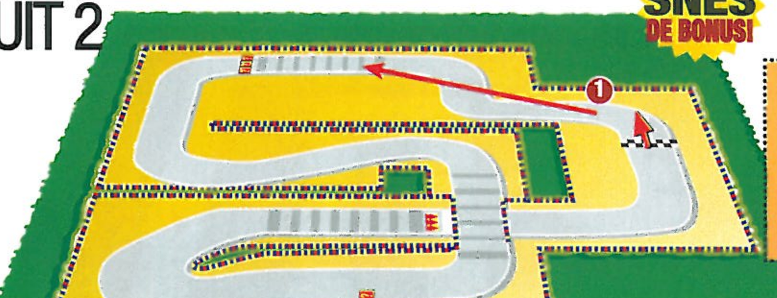

REFORZADORES



MARIO CIRCUIT 2

¡PISTA SNES DE BONUS!

Aquí hay abundantes curvas dificilísimas, así como un salto ligeramente emocionante, cosa que está muy bien.



1 Si juegas contrarreloj, es mejor que uses tus champiñones para cortar todo recto a través de esta chicane por la gravilla.



DE SUSTO EN SUSTO

BOO LAKE

Vaya circuito más espeluznante, y no sólo por los fantasmas. Pon una rueda donde no debes y te hundirás en un profundo abismo.

1 Este puente es casi imposible de ver, ya que es tan oscuro como el fondo, pero estar, está...

2 Si cuentas con un champiñón y tienes prisa, úsalo para saltar limpiamente el agujero en vez de bordearlo. Vira un poco a la izquierda en el aire para alinearte de cara a la siguiente curva.

3 Los Boos, que se encuentran en las rectas largas, parece que por lo general se quitan de en medio, pero se han dado casos en que se pegan al vehículo y aminoran la marcha.

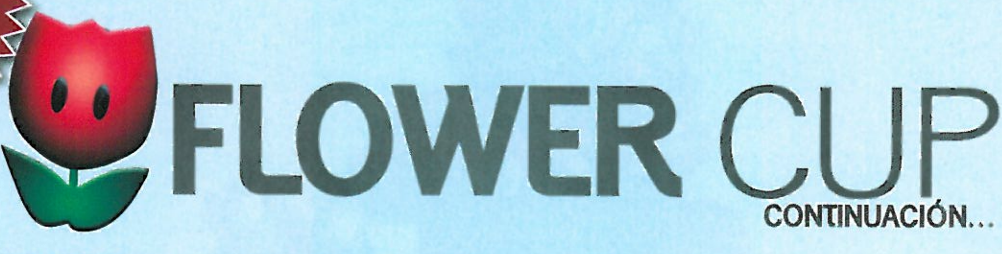
4 Está más claro que el agua: cruza el inseguro puente de ferrocarril para ahorrar uno o dos segundos.

CHOCO ISLAND 1

¡PISTA SNES DE BONUS!

Bueno, a ver... Vale, es un circuito muy marrón con algunas partes enfangadas que te frenarán un poco. ¿Te ha sido eso de ayuda?



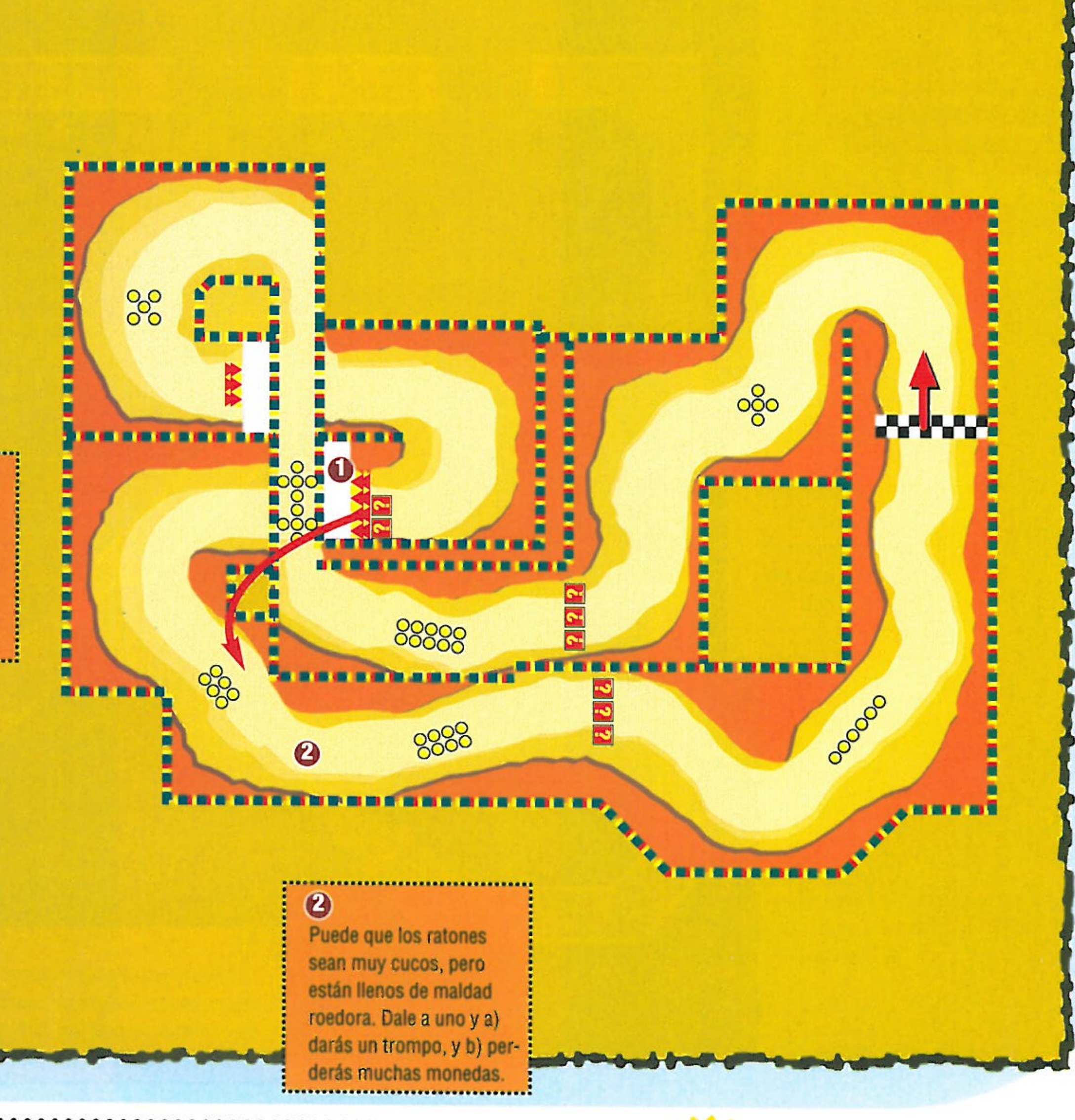


CONTINUACIÓN...

COMO UN QUESITO

CHEESE LAKE

Es imposible no estar enamorado de Cheese Lake, con su chirriante música y sus bigotudos moradores. Aunque, eso sí, puede volverse de lo más confuso si empiezan a arrearte empujones mientras abordas los dos saltos que cruzan la pista. No es nada difícil acabar yendo en círculo.



1 Al elevarte por segunda vez, gira a la izquierda y apunta al cuadrado elástico blanco. Podrás volver a la pista en un punto más alejado que si hubieras tirado hacia delante sin pensarlo.

2 Puede que los ratones sean muy cucos, pero están llenos de maldad roedora. Dale a uno y a) darás un trompo, y b) perderás muchas monedas.

SIMBOLOGÍA

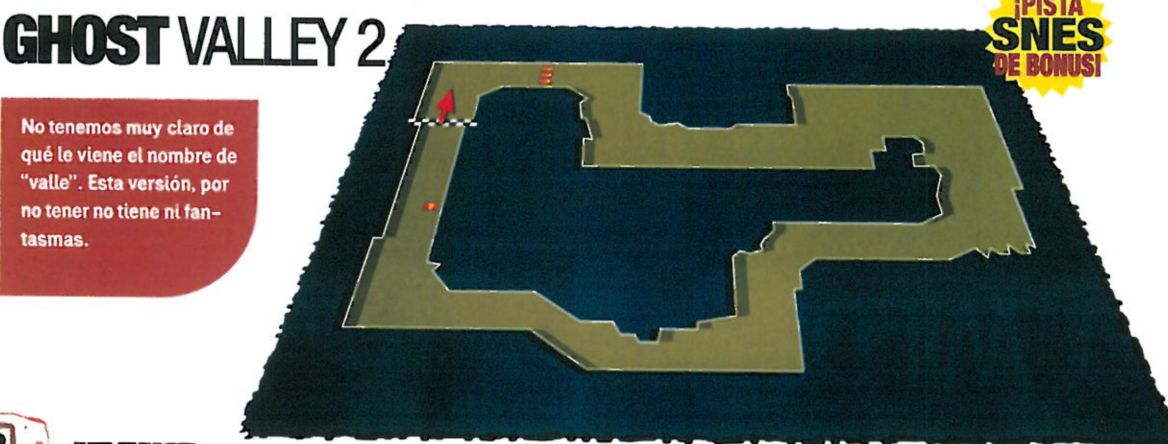
- SALIDA/META
- SALTOS
- RAMPAS
- BARRERAS
- MONEDAS
- REFORZADORES

GHOST VALLEY 2

¡PISTA SNES DE BONUS!

No tenemos muy claro de qué le viene el nombre de "valle". Esta versión, por no tener no tiene ni fantasmas.

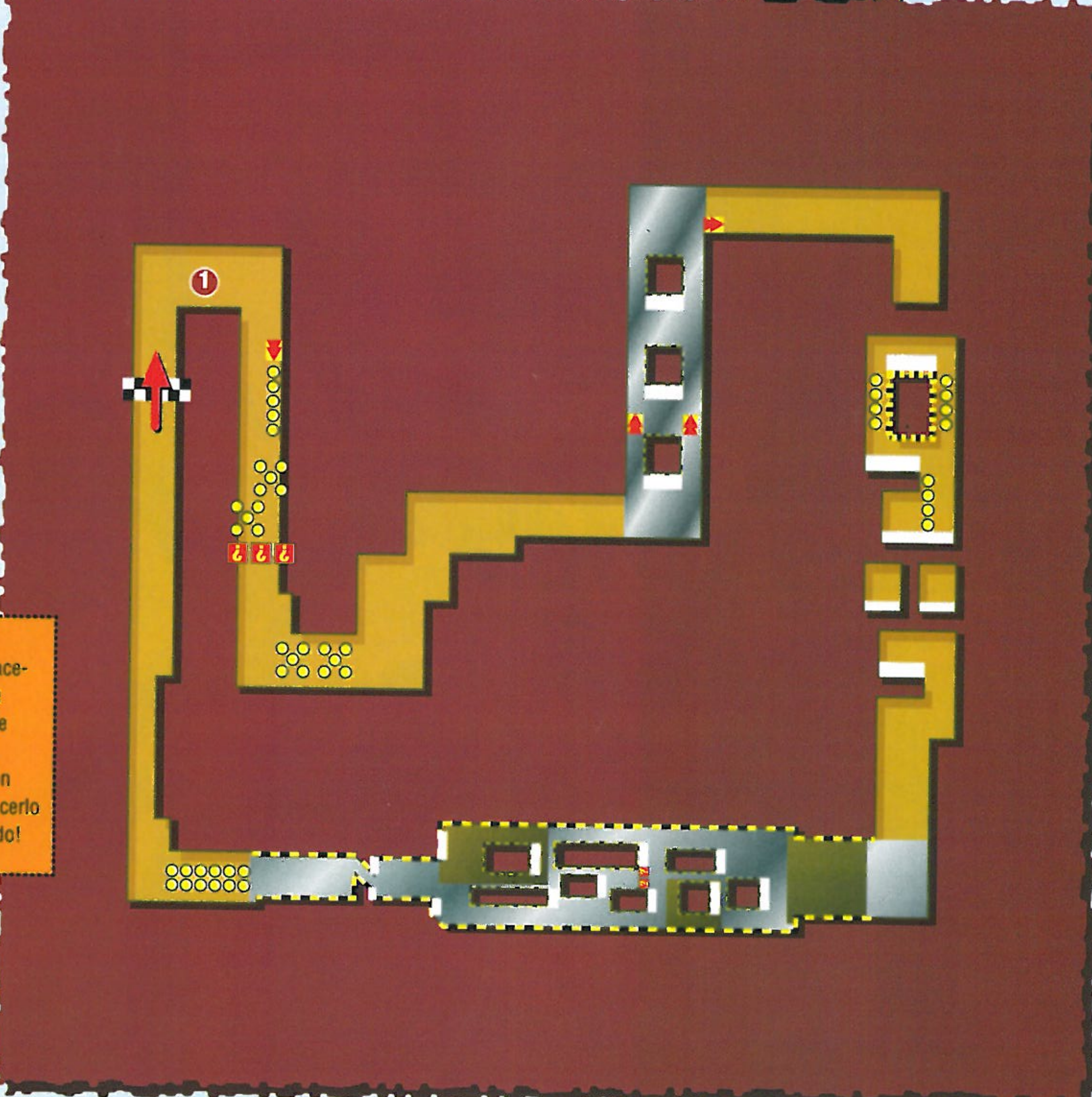




ANCHO ES CASTILLO

BOWSER CASTLE 2

A Bowser no le gusta que los invitados de su castillo se sientan a gusto. Además de llevar demasiado lejos la idea de las lámparas de lava, los Thwomps no formarán simple parte del mobiliario. Y no hay toallas frescas. Al menos este castillo en concreto presenta algunas oportunidades de derrapar como es debido, pero procura no pasarte o te encontrarás catando el volcánico caldo casero del grandullón ese.

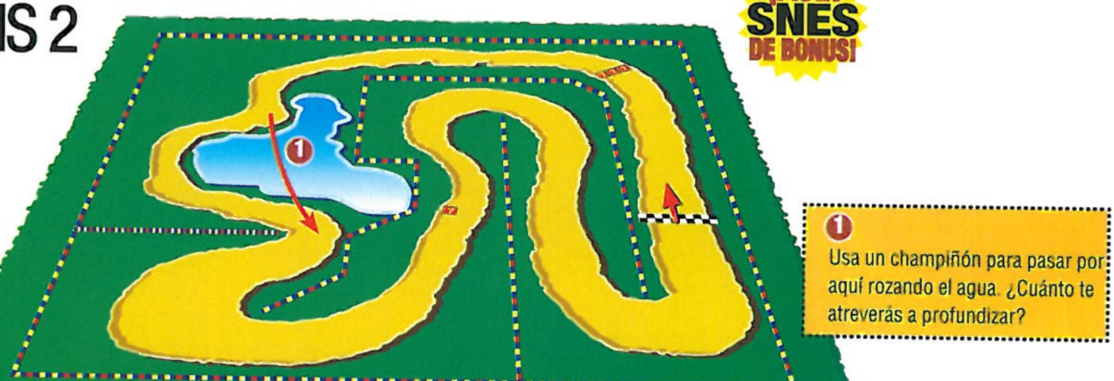


1 El mejor sitio para derrapar acelerando es esta horquilla que viene justo tras la salida. Si te sale bien, pasarás por la siguiente recta con una ración extra de impulso. ¡Intenta hacerlo también en el siguiente recodo!

DONUT PLAINS 2

¡PISTA SNES DE BONUS!

¡Aleluya! ¡Un atajo! Bueno, no es exactamente un atajo, pero sí por lo menos una excelente oportunidad de recortar algo tu tiempo de vuelta a base de champiñones.



1 Usa un champiñón para pasar por aquí rozando el agua. ¿Cuánto te atreverás a profundizar?

LIGHTNING CUP

¡VAYA HERMANO!

LUIGI CIRCUIT

Pese a ser un poco húmedo y deprimente, Luigi Circuit es el sitio ideal para practicar la técnica del derrape con aceleración. Deberías poder hacerlo en casi todas las curvas. Y recuerda: si pasas por un charco e inicias un trompo, que no te entre el pánico; dale un toque a B para volver a enderezar la parte trasera.

1 En el muro que precede a esta horquilla falta un bloque. Cuélate por ahí para dejar atrás al pelotón al acercarte a la última curva.

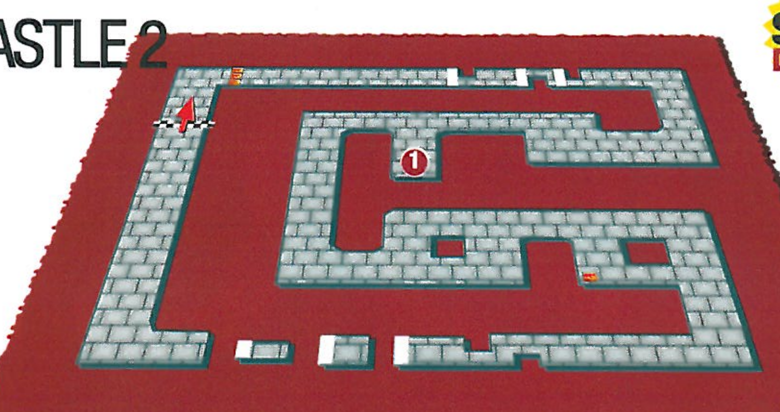
SIMBOLOGÍA

- SALIDA/META
- SALTOS
- RAMPAS
- BARRERAS
- MONEDAS
- REFORZADORES

BOWSER CASTLE 2

¡PISTA SNES DE BONUS!

Ahora que no tiene Thwomps, Bowser Castle es un poco como un rottweiler con bozal. Sólo que no huele tan mal.



1 Esto es el vestigio de un atajo de *Super Mario Kart*. Aunque uses un champiñón no harás más que caer a la lava.

¡CIELOS!

SKY GARDEN

Este circuito, no apto para gente con vértigo, se halla muy elevado, en lo alto de unas enredaderas. Pero es razonablemente compasivo, con margen para derrapar como a ti te gusta y con varios atajos guapos.

1 ¿Tienes un champiñón? Entonces aquí, en vez de girar a la izquierda, tira todo recto, dale al champiñón y dirígete a la rampa del botín. Prepárate para brincar en cuanto aterrices sobre la nube del otro lado.

2 Puedes saltarte todo este tramo si tienes un champiñón a mano.

3 Usa la rampa elástica para recortar la curva (y hacerte con el reforzador flotante).

4 Hay un atajo genial cerca de la meta que no requiere un champiñón. Tan sólo salta a la nube y vuelve a saltar al otro lado.



MARIO CIRCUIT 3

Es como Mario Circuit 1 y 2, sólo que distinto. Y hay un atajo auténtico, de los de verdad.



1 No parece que pasando por el agujero en el muro ahorres tiempo. En condiciones normales no, pero con un champiñón tienes el éxito asegurado.



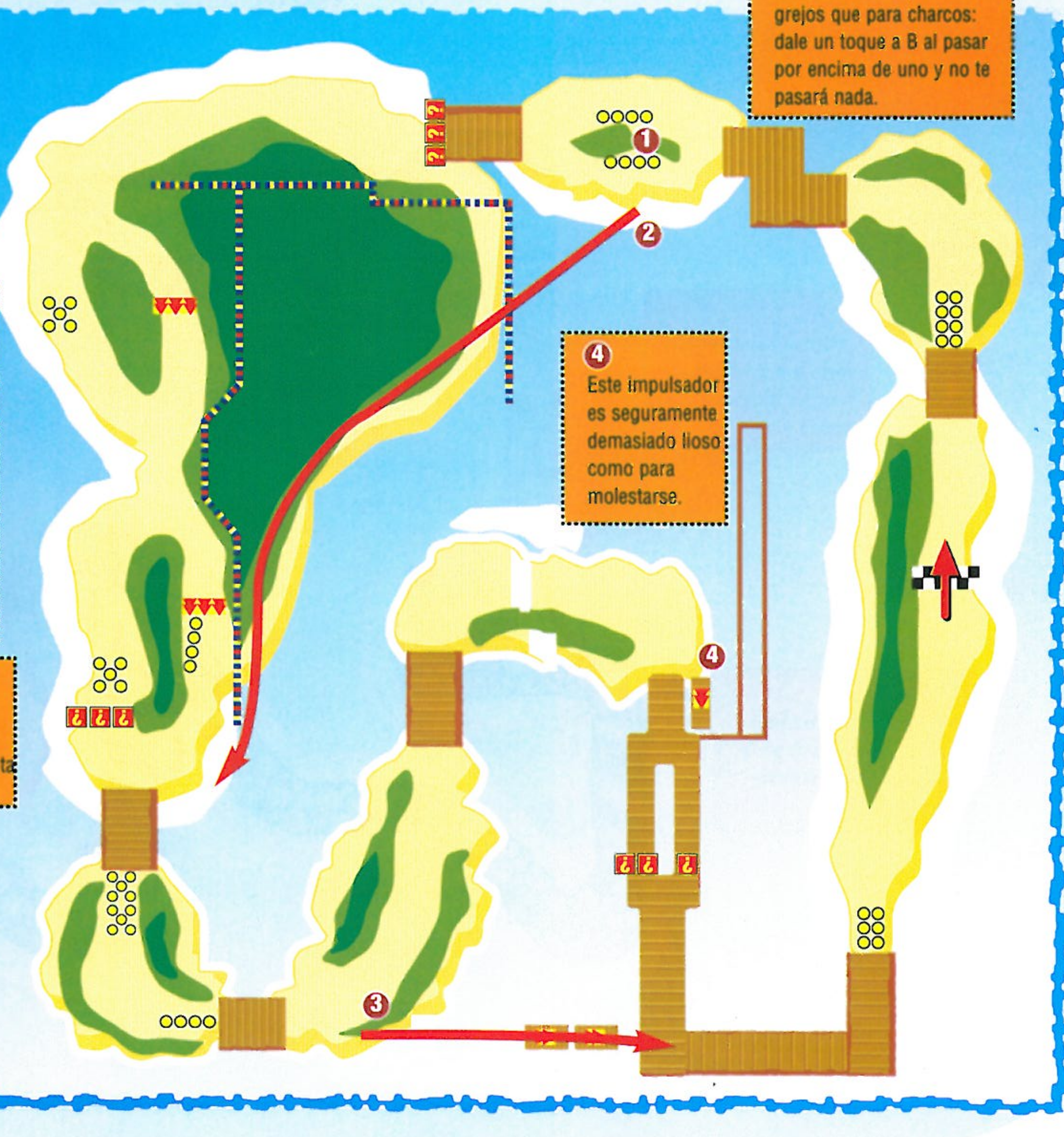
LIGHTNING CUP

CONTINUACIÓN...

PAJARITOS POR AQUÍ

CHEEP CHEEP ISLAND

El nombre debe de referirse a los pollos que habitan este circuito playero. Atropéllalos y contempla cómo salen aleteando presa del terror. Te reirás a carcajada limpia.



1 Lo mismo sirve para cangrejos que para charcos: dale un toque a B al pasar por encima de uno y no te pasará nada.

2 Este atajo es muy complicado. Pero si quieres intentarlo, inclínate a la izquierda tras cruzar el segundo puente, dispara un champiñón, salta al tocar el agua y dirígete al muro de enfrente. Hay un hueco lo bastante grande como para pasar por él. Si lo logras, pasa por la playa y usa otro champiñón/combo de brincos para pasar a toda prisa el final de la pared y volver a la pista.

3 Aquí tienes un atajo fácil por si cuentas con un champiñón de sobra. Dispáralo sin más y apunta a la rampa elástica.

4 Este impulsador es seguramente demasiado lioso como para molestarse.

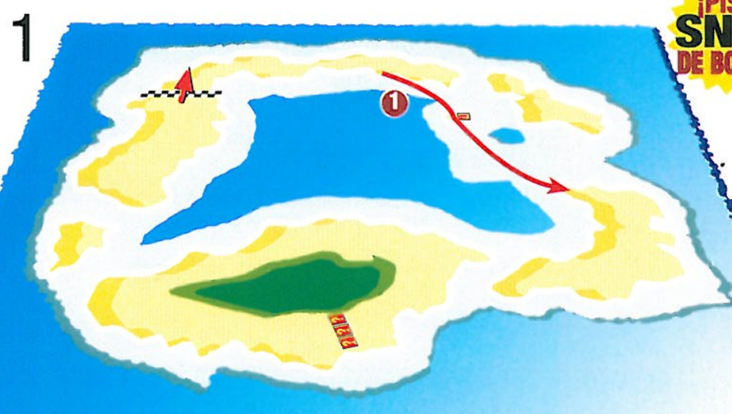
SIMBOLOGÍA

- SALIDA/META
- SALTOS
- RAMPAS
- BARRERAS
- MONEDAS
- REFORZADORES

KOOPA BEACH 1

¡PISTA SNES DE BONUS!

Ahora que no tiene peces, Koopa Beach 1 es un circuito chupado en el que la derrota es prácticamente imposible.





1 Asegúrate la victoria virando por el agua poco profunda y a través de esta isla, aunque no tengas ningún champiñón. Hasta conseguirás un reforzador y todo.

UIN SOL DE CIRCUITO

SUNSET WILDS

¡Yeeepaaa! Cambia esa ocarina por un banjo y aléjate en tu vehículo hacia el horizonte. Pero por todos los Goombas, ¿qué es esto? Esos cargantes Shy Guys han levantado sus tipis justo en medio de la pista.

1 Para sacar partido de estos impulsadores, deberás saltar por encima de las rampas que se ocultan ante ellos.

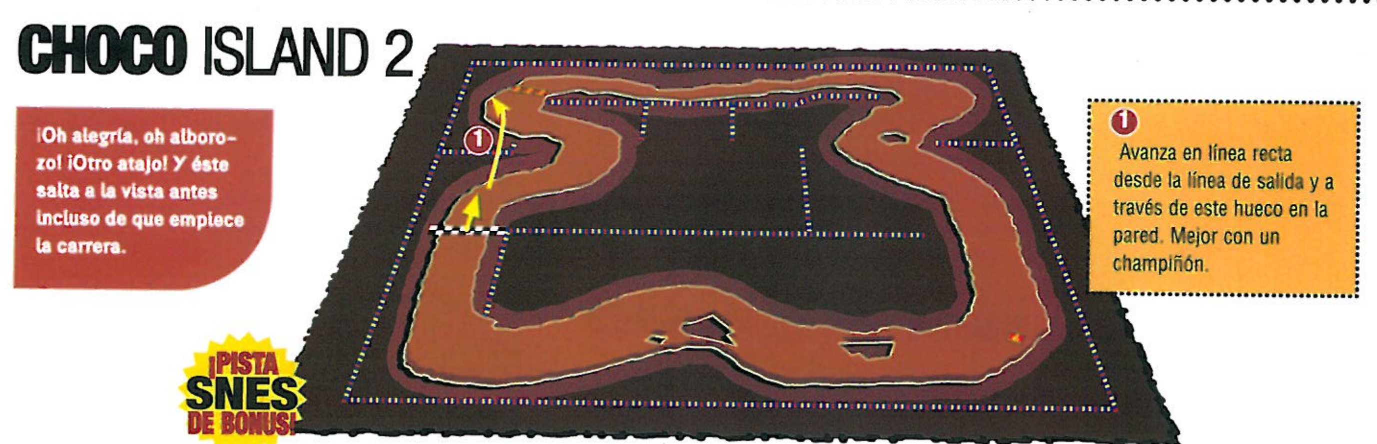
2 De los dos primeros impulsadores, ve a por el de más a la derecha, y luego, al final, a por el de la izquierda, en vez de seguir uno de los caminos de losas.

3 Si puedes pasar por todos los impulsadores que hay aquí, genial. Pero dale a un tipi y ¡patapum!, porrazo que te crío.

4 Los pilotos con vista de lince verán una plataforma de salto contra la pared, justo antes de la horquilla. Ve a por ella para recortar la curva.

CHOCO ISLAND 2

¡Oh alegría, oh alborozo! ¡Otro atajo! Y éste salta a la vista antes incluso de que empiece la carrera.



1 Avanza en línea recta desde la línea de salida y a través de este hueco en la pared. Mejor con un champiñón.

¡PISTA SNES DE BONUS!

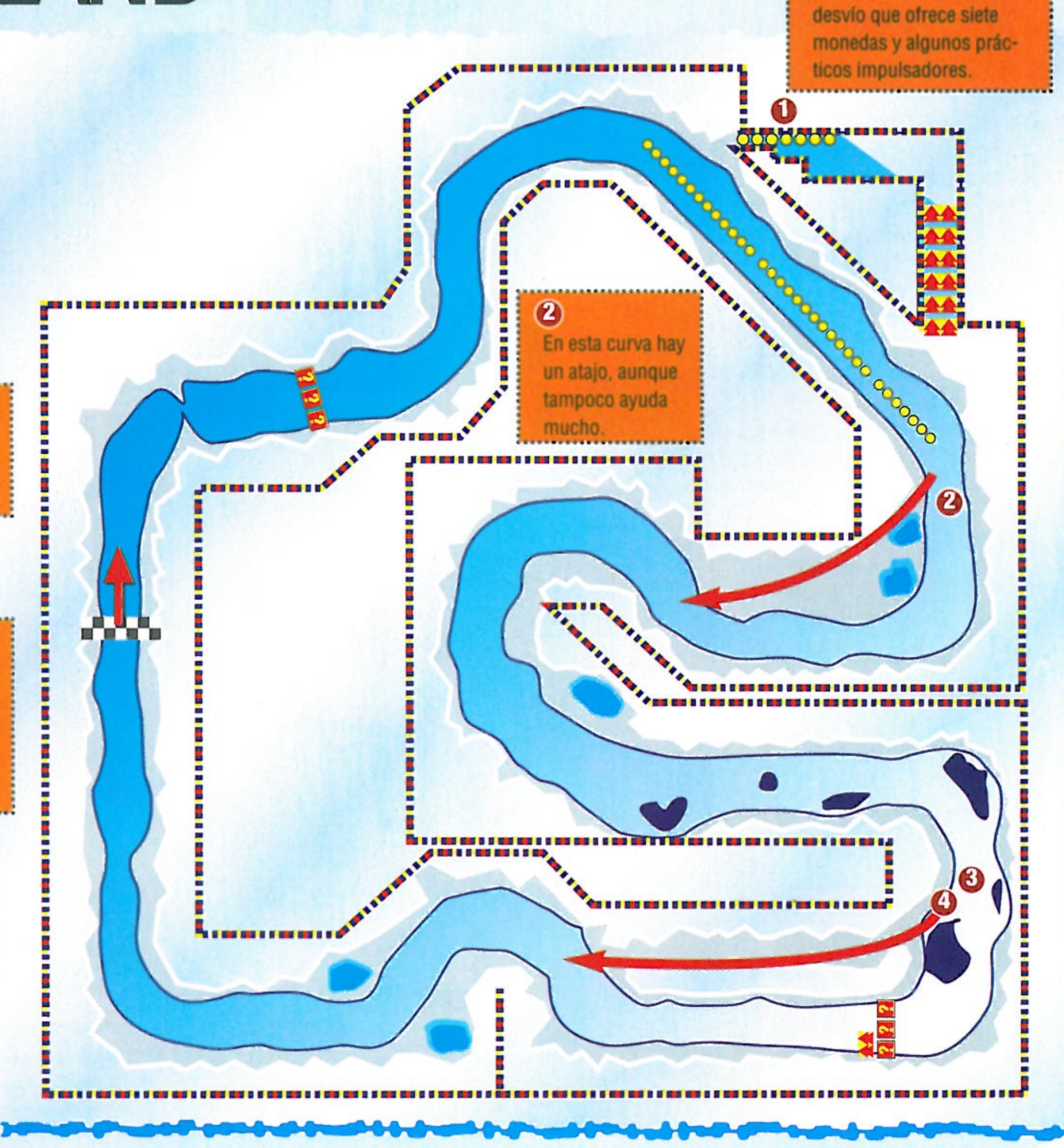


STAR CUP

BLANCURA ASEGURADA

SNOW LAND

Repleto de ovaciones festivas, en Snow Land resuenan los cascabeles. Pero es un lugar resbaladizo, en el que los derrapes con acelerón suelen terminar con tu kart empotrado en un muñeco de nieve.



VANILLA LAKE 1

¡PISTA SNES DE BONUS!

Aquí los bloques de hielo de en medio de la pista te dificultan el paso. Eso sí, una vez que los golpeas desaparecen para siempre, así que la próxima vez procura pasar por los huecos.



UN REGALITO

RIBBON ROAD

Vaya regalo de circuito. Pero sólo en el sentido de que el decorado consiste en regalos primorosamente envueltos. En los demás sentidos es más bien durillo: una serie de rectas rápidas y giros de órdago.

1 Según llegas al primer salto que cruza la pista, pasa sucesivamente por las dos series de impulsadores y luego gira 90 grados a la derecha al salir despedido. Te ahorrarás un buen pedazo del recorrido.

2 Si decides pasar por los dos saltos de la forma normal, ten cuidado al aterrizar tras el segundo. Hay unas bandas de baches, incluido uno muy grande en el centro de la carretera, y resulta fácil salirse del trazado.

BOWSER CASTLE 3

Otra de las moradas de Bowser desprovista de sus Thwomps y sus Burbujas de lava, y por lo tanto de poca trascendencia.

1 Asegúrate de seguir la ruta del centro para hacerte con el reforzador.

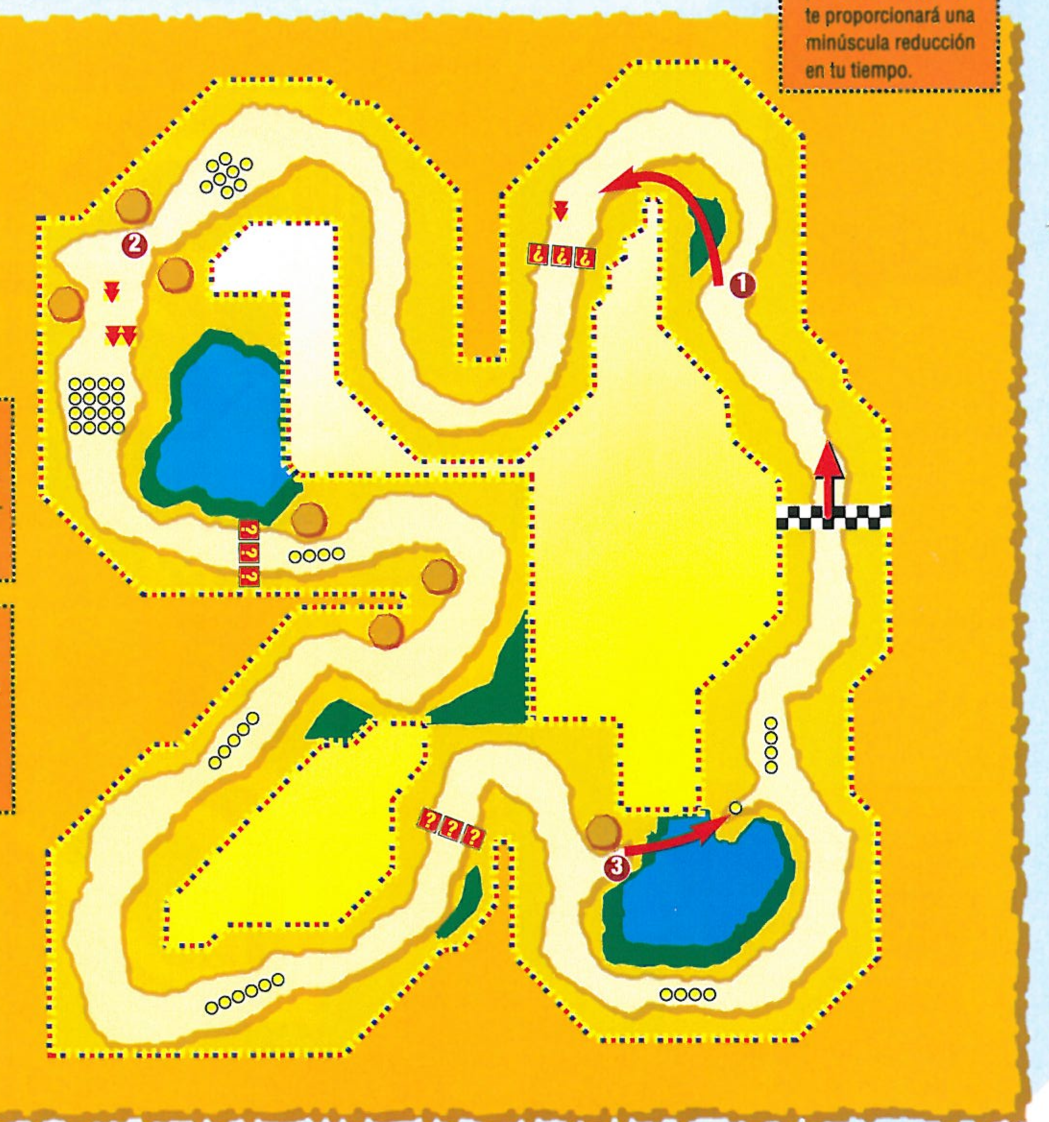




STAR CUP
CONTINUACIÓN...

ARENA EN EL ZAPATO
YOSHI DESERT

Tu problema aquí serán las Plantas Piraña, que hacen que permanecer en la carretera te ponga de los nervios. Pero si memorizas su ubicación y evitas sus guaridas arenosas, encontrarás un par de oportunidades de acortar por fuera de la pista.



1 No parece que haya problemas para cortar por esta curva, lo que te proporcionará una minúscula reducción en tu tiempo.

2 Aquí es donde te toparás con la primera de las Plantas Piraña. No te separes de la parte recta y estrecha; evita, asimismo, el encuentro con los otros karts por si quieren enviarte a tu perdición de un topetazo.

3 Éste es el más útil de los atajos. Ve hacia la izquierda del oasis, en el punto en que se junta con la pared, y antes de llegar al agua activa un champiñón.

SIMBOLOGÍA

 SALIDA/META

SALTOS

 RAMPAS

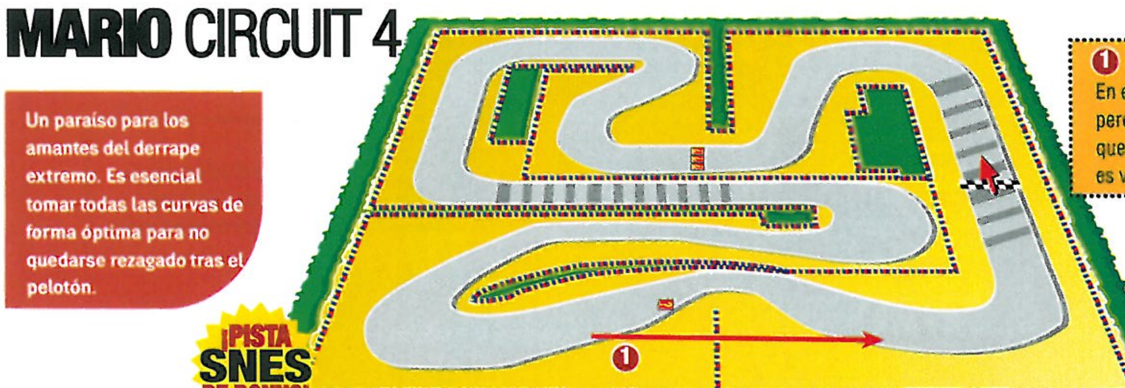
BARRERAS

MONEDAS

 REFORZADORES

MARIO CIRCUIT 4

Un paraíso para los amantes del derrape extremo. Es esencial tomar todas las curvas de forma óptima para no quedarse rezagado tras el pelotón.



1 En esta pared hay un hueco, pero para llegar hasta él hay que cruzar tanta arena que sólo es viable con un champiñón.

ALERTA LAVA

BOWSER CASTLE 3

Otro circuito de Bowser, otra maldita serie de muros puñeteros, lava inmisericorde y molestos Thwomps. Cada vez que derrapas con acelerón acabas sufriendo un improductivo choque, y los atajos brillan por su ausencia.

1 Los Thwomps son tu mayor problema. Aunque supuestamente siguen pautas prefijadas, siempre parecen dejarse caer justo delante de ti. Piensa muy por adelantado e intenta anticiparte a ellos.

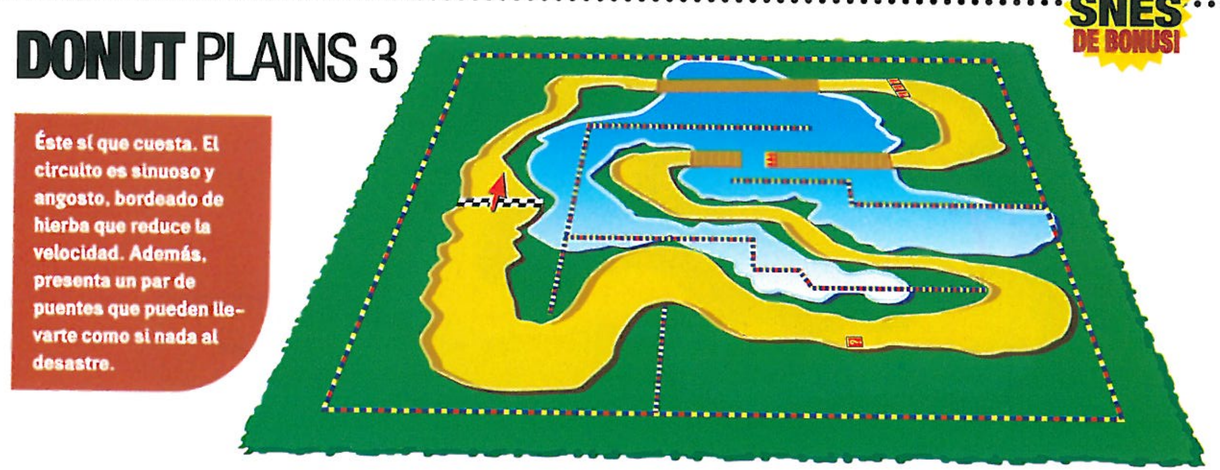
2 No puedes hacer gran cosa respecto a las Burbujas de lava que aparecen por aquí. Crúzalas sin más.

3 El Magikoopa que da vueltas sobre la meta no parece darte ningún problema.

¡PISTA SNES DE BONUS!

DONUT PLAINS 3

Éste sí que cuesta. El circuito es sinuoso y angosto, bordeado de hierba que reduce la velocidad. Además, presenta un par de puentes que pueden llevarte como si nada al desastre.





SPECIAL CUP

GREAT LAKES
LAKESIDE PARK

Un escenario de postal, pero un circuito plagado de peligros. La lava que cae se puede evitar haciendo un uso sensato de un atajo, pero hay un par de vallas elásticas que te harán conducir en círculo si no rehuyes su encuentro.

1 Si llevas un champiñón, vira a la derecha tras el puente, activa dicho hongo y salta justo al llegar al agua para ahorrarte parte del circuito...

2 ... y evitar los charcos de lava.

5 Vira a la izquierda al elevarte para recortar la curva.. y no pegártela contra la barrera de delante.

4 + 6 Evita las vallas elásticas o será un ¡repetimos!

3 Pasa la curva en horquilla derrapando y acelerando al salir.

SIMBOLOGÍA

- SALIDA/META
- SALTOS
- RAMPAS
- BARRERAS
- MONEDAS
- REFORZADORES

KOOPA BEACH 2

¡PISTA SNES DE BONUS!

En la parte izquierda de la isla hay una serie de rutas por aguas poco profundas. Asegúrate de seguir la que conduce al reforzador.



1 Ésta, claro.



BOQUETE DI CARDINALE
BROKEN PIER

Uf. Hechizado, lleno de agujeros y horriblemente alto, el circuito de Broken Pier hará que te precipites al abismo en un santiamén. Roza un bloque de barrera y te pararás en seco, maldita sea. Pero en cuanto le has dado a un bloque, éste desaparece…

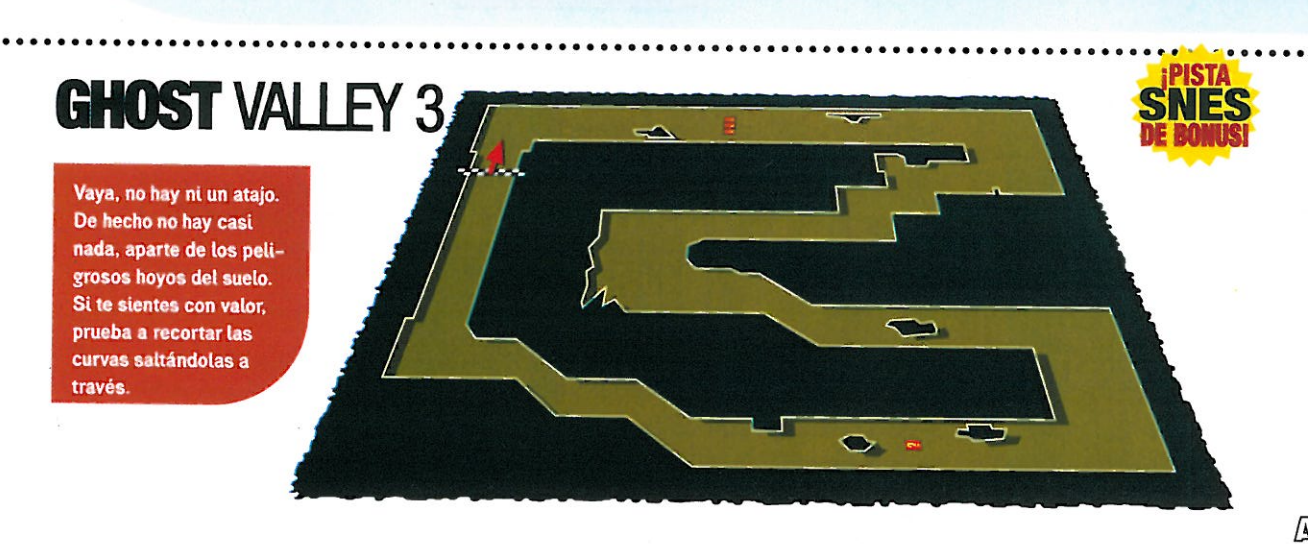
1 Usa un champiñón justo antes de la barrera elástica y contempla cómo tu kart sale hacia la isla y rebota una vez más en la pista de más allá.

2 Este tambaleante puente de ferrocarril te permitirá apurar algunas décimas por vuelta.

GHOST VALLEY 3

¡PISTA SNES DE BONUS!

Vaya, no hay ni un atajo. De hecho no hay casi nada, aparte de los peligrosos hoyos del suelo. Si te sientes con valor, prueba a recortar las curvas saltándolas a través.

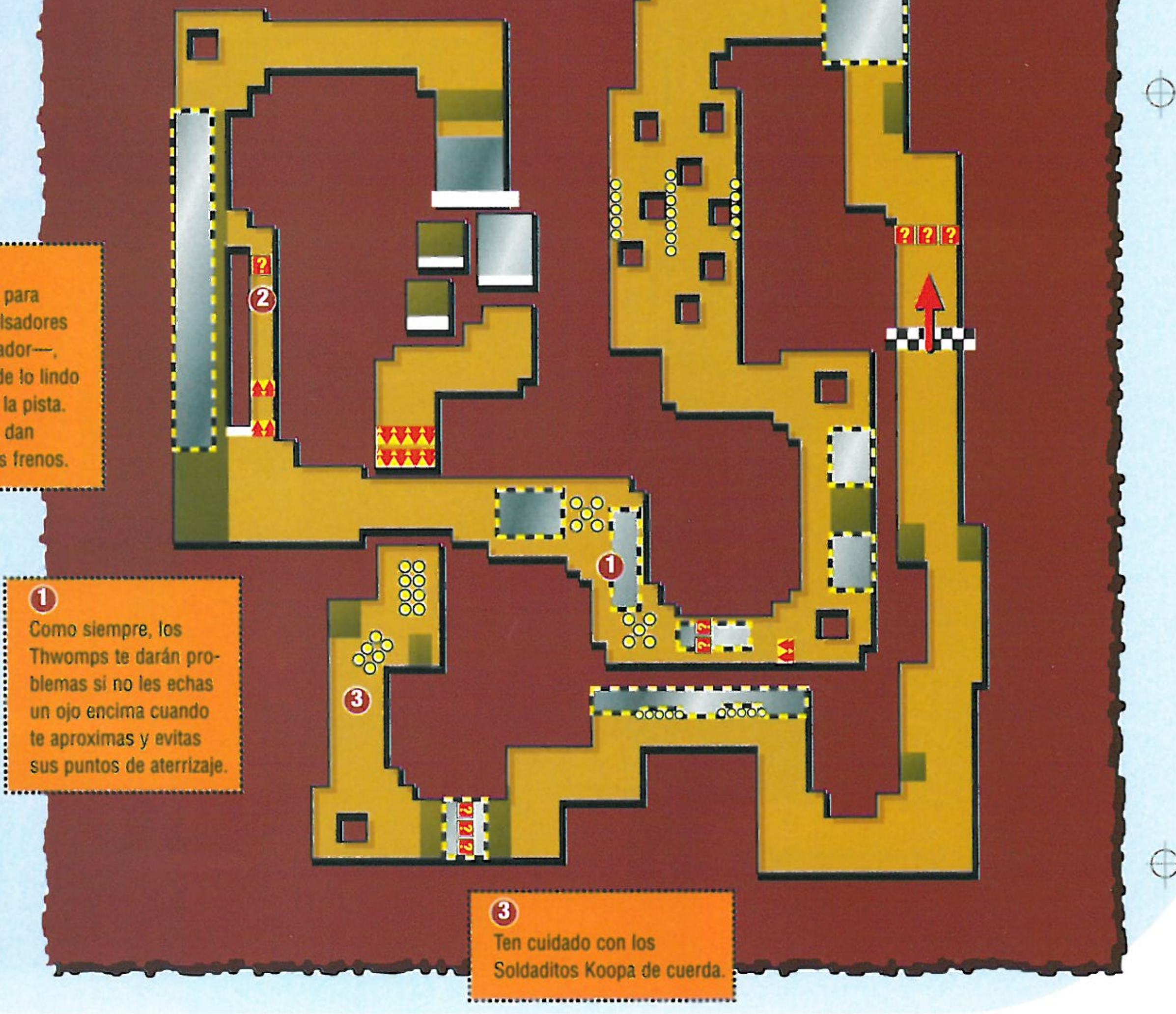




SPECIAL CUP
CONTINUACIÓN

AL MENOS SIN ALMENAS
BOWSER CASTLE 4

El circuito Castillo 4, la más problemática de las viviendas fortificadas de Bowser, parece diseñado para frustrar a los derrapadores empedernidos con agujeros situados en muchos de los recodos más tentadores. Tampoco hay un atajo que llevarse a la rueda, diantre.



2 Si te lanzas por aquí para aprovechar los impulsadores —y pillarte el reforzador—, deberás zigzaguear de lo lindo al final para volver a la pista. Sólo los farsantes le dan algún toquecillo a los frenos.

1 Como siempre, los Thwomps te darán problemas si no les echas un ojo encima cuando te aproximas y evitas sus puntos de aterrizaje.

3 Ten cuidado con los Soldaditos Koopa de cuerda.

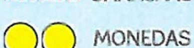
SIMBOLOGÍA

SALIDA/META

SALTOS


RAMPAS

BARRERAS


MONEDAS


REFORZADORES

VANILLA LAKE 2

Los muros de bloques de hielo hacen de este circuito un hueso duro de roer. Y además resbaladizo. O sea, algo así como un fémur de brontosaurio untado de vaselina.



2 Deberás brincar o usar un champiñón para llegar hasta este reforzador.

1 Este hueco en la pared no es lo que se dice un secreto; hasta los corredores de la CPU pasan por ahí.

ALUCINA EN COLORES

RAINBOW ROAD

Un circuito lleno de vida y veloz en el que meterás la pata la tira de veces. Pero aunque a los bordillos elásticos nada les gusta más que relegarte al olvido, también pueden ser tus aliados; puedes usarlos para recortar curvas y saltar de un tramo de pista al siguiente. La improvisación es aquí la clave; eso, y un uso prudente de los champiñones.

2 7 9 + 10 Convendría evitar las nubes, ya que te encogerán y te costarán muchas monedas.

3 Está claro que para este atajo necesitarás un champiñón, que deberás disparar mucho antes del borde.

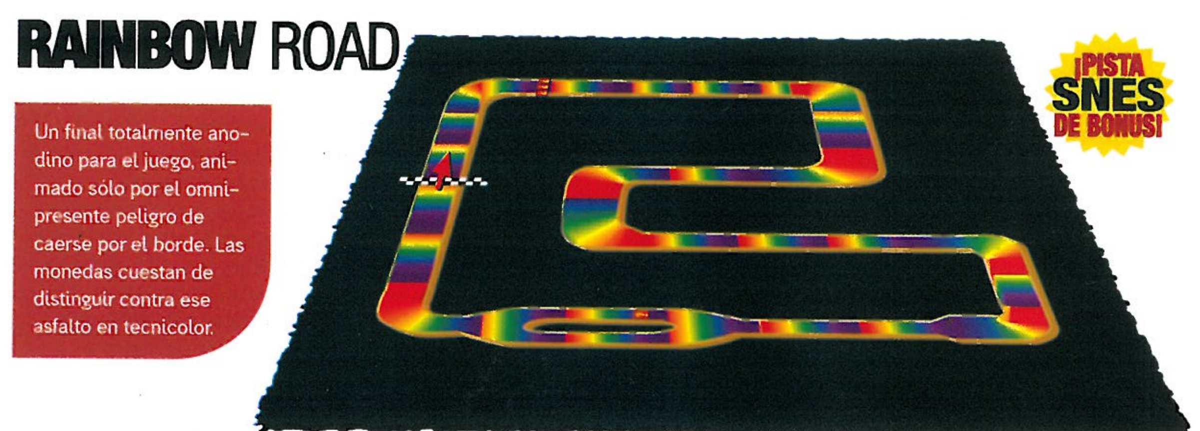
4 No necesitas un champiñón para recortar esta curva en horquilla.

1 Usa aquí un champiñón y prepárate a frenar al aterrizar para no pasarte de largo.

5 Un atajo pensado para usar con champiñones.

8 Saltar a este sendero acelera las cosas de forma considerable, pero disponte a frenar al reincorporarte al circuito principal.

6 Por aquí puedes saltar sin ayuda champiñonera.



RAINBOW ROAD

Un final totalmente anodino para el juego, animado sólo por el omnipresente peligro de caerse por el borde. Las monedas cuestan de distinguir contra ese asfalto en tecnicolor.

NADA COMO TERMINAR LOS 40 AGOTADORES CIRCUITOS DE MARIO KART



Es lo mejor que hay para la GBA, de eso puedes estar seguro. De hecho, los otros únicos juegos a los que hemos jugado de forma tan obsesiva son —cómo no— *Tetris* y *Zelda IV*; pero de eso hace ya muchos años, desde los cuales sólo hemos usado nuestra Game Boy casi de forma exclusiva para partiditas rápidas en títulos de menos envergadura.

Vale, 'acabarse' el juego y desbloquear todos los circuitos de bonus no es exactamente el mayor desafío del mundo, pero sí algo inmensamente satisfactorio. En nuestra caso, la Special Cup de 150 cc fue la última en caer: una estresante excursión por Lakeside Park, que finalizamos en primera posición, seguida de una cómoda victoria en Bowser Castle 4, pues una concha bien colocada privó al segundón de Luigi de un único punto y decidió el campeonato. Con una cuarta plaza en Rainbow Road bastaría. Parece bastante sencillo, ¿no es verdad?

"Desbloquear todos los circuitos de bonus no es exactamente el mayor desafío del mundo, pero sí algo inmensamente satisfactorio"

Sólo que también estaba en juego el orgullo. Una victoria y un crono rápido en el último y durísimo circuito serían méritos suficientes para conseguir la esquiva calificación de tres estrellas... En honor a la verdad, nos colocamos directamente en cabeza, bien lejos de los problemas, usando el borde de la pista para saltar en las curvas. Unas centésimas vitales que nos ahorramos, je, je. Pasando por cada impulsador, corriendo al límite... Perfecto. Hasta que se produce el desastre, y un error de cálculo en la última curva tiene como resultado un imprevisto viaje al espacio. Tras llegar renqueantes a la meta en cuarta posición, una misera calificación 'D' nos da toda una lección de humildad que jamás olvidaremos. Y entonces es hora de pillarse unos auriculares y disfrutar de la música final, para luego apagar quizá la GBA. Durante unos minutos, claro. Hasta la próxima vez...

NÚMERO 38

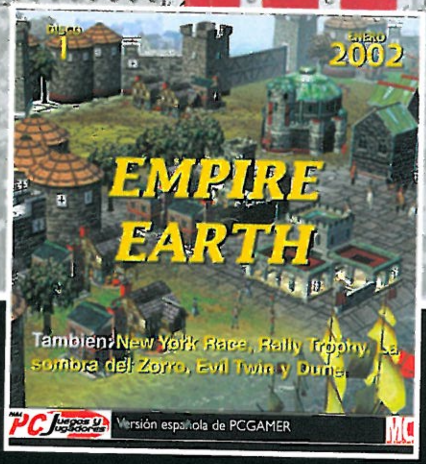
PARA PC Juegos y Jugadores

Edición española de PC GAMER • 5,20 € (865 pesetas)

2 CD-ROM DE REGALO

RETURN TO CASTLE

Wolfenstein





EN LA CALLE













Ubi Soft
ENTERTAINMENT

www.ubisoft.es